ANNO 8
OTTOBRE 1998
LIRE 6000

XENIA EDIZIONI

78

console MANIA

IN ESCLUSIVA ABE'S EXXODUS
La storia continua su Playstation

METAL GEAR SOLID per PSX
E' veramente il gioco che abbiamo aspettato?

F-ZERO X
Uno dei giochi più attesi finalmente su Nintendo 64

F1 WORLD GRAND PRIX
Il Nintendo 64 ha trovato il titolo di corse definitivo

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
Activision da Dublino
Sony dalla California
ECTS da Londra

I TITOLI DI QUESTO MESE
Parasite Eve * Tenchu * Fluid * Baby Universe
Banjo-Kazooie * Medievil * Shadow Gunner * ISS 98
Pet in TV * Wild 9 * VR Baseball
5th Element

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI AMA IL CALCIO LO GIOCA QUI!

International Superstar Soccer Pro 98 "straccia" qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento! Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà. I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.

- Tutte le più forti nazionali presenti.
- Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.
- Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.
- Completa configurazione di coppe e tornei.
- Possibilità di giocare tornei da 1 a 32 giocatori.
- Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!
- Possibilità di selezionare la tattica di gioco in tempo reale.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

REPLAY

KONAMI

Ti aspettiamo dal 22 al 26 ottobre al Padiglione 25

smau 1998

PlayStation

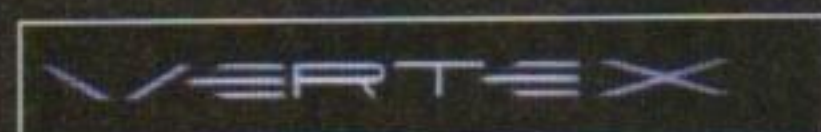
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Sommario

Console 78

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:
Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:
Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini, Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

GRAFICA:
Celasco Claudio

REDAZIONE:
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12
Fax (02) 87.85.67

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

PLAYSTATION

EDITORIALE

AL GIORNO D'OGGI NON SI LEGGE

Ok, ok, siamo d'accordo che è una polemica scoppiata durante quest'estate, però pare proprio che la gioventù odierna non legga – o perlomeno non legga libri.
Per essere interamente onesto con voi, a giudicare dalla gran parte di lettere che riceviamo e dall'idioma parlato per strada dagli adolescenti la cosa non mi stupisce più di tanto o, meglio, non arriva come un fulmine a ciel sereno.
Nella società odierna i mezzi di comunicazione sono cambiati, si dà molto più peso all'immagine e all'interlocutore non viene lasciato tempo per riflettere, per digerire i dati acquisiti, per formarsi un'opinione differente da quella testé virtualmente inoculatagli.
La multimedialità di oggi è veramente un tentativo di interagire con il fruitore finale?
A volte pare che sia invece un modo per indurre le persone a indirizzare il proprio pensiero su binari prestabiliti, creando reazioni aderenti a un copione che, troppo spesso, si rivela insipido e senza profondità, ulteriormente limitando le attività mentali creative dell'oggetto – parola adattissima a indicare chi, in questo caso, viene investito dagli input – e creando un circolo vizioso per cui si crea una dipendenza da un determinato tipo di stimolo.
I libri non hanno quest'effetto: chi sceglie di leggere lo fa in perfetta libertà, nei tempi che preferisce, nei luoghi che gli sono più comodi e, soprattutto, i libri fanno riflettere, creano menti agili in grado di crearsi un'opinione sui fatti che accadono, sulle notizie che si apprendono, sulle esperienze che si vivono. E, perdio, leggendo si impara anche a scrivere e ad esprimersi in italiano corretto (lo dice uno che ha appena iniziato una frase con una congiunzione usando subito dopo un'interiezione tipicamente da linguaggio parlatoÖ mah).
Buona lettura (hahahahaha)

Alex Rossetto

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMA NEWS

Se avete un minimo di occhio critico, vi accorgerete che, nella carrellata di software house proposta nelle pagine riservate alla fiera londinese, manca l'Activision. Il motivo della diserzione non è dovuto a ideologie politiche (come l'assenza dell'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche alle Olimpiadi losangeline del 1984), ma al desiderio di fare qualcosa di nuovo e, perché no, costringere la stampa specializzata a seguire unicamente i prodotti Activision nel dettaglio senza interferenze con mille agenti esterni. Lo scenario prestabilito è stato Dublino, nella florida e mistica Irlanda, all'interno di un maniero seicentesco (o cinquecentesco... boh, tanto non ha importanza perché questa volta non ci sono andato io di persona...): gli inviati speciali invitati all'evento erano i prodi alfieri della cugina The Games Machine, Stefano Silvestri e Max che, tra parentesi, sarebbe stato l'incaricato di scrivere questo pezzo, ma se lo firmo io un motivo ci sarà, no? Diciamo che Max se l'è cavata con un indolore "Non ti preoccupare Alex, ti scrivo io l'introduzione dell'articolo sull'Activision, poi il resto lo può fare chiunque...". E se vi dico che la manifestazione , intitolata Activate '98, si è tenuta a luglio? Grande Max...{Una doverosa nota va spesa in difesa del mio esimio e stimato collega, che tra l'altro ha preso in mano le redini di The Games Machine mentre io facevo lo stesso con ConsoleMania, quasi due lustri fa: il numero di settembre viene redatto a luglio, il viaggio è stato organizzato alla fine dello stesso mese – io non c'ero perché in località più calde, leggete avanti – e quindi il primo numero in cui il materiale era inseribile è proprio questo. NdAlex}.
Per la cronaca, l'Activision non è nuova a queste cose, visto che già nel febbraio del 1997 aveva organizzato una cosa analoga e, se il teatro era sempre un maniero antico, il luogo prescelto è stata la campagna antistante Windsor, con tanto di banchetto medievale incorporato (e a tal proposito saluto il compagno teutonico di (s)ventura Oliver Mohr...).
Penso di avere preambolato (ma come sono bravo a inventare neologismi) abbastanza e quindi è giunta l'ora di fare la canonica panoramica sui titoli che in principio dovevano essere cinque, ma come potete vedere dal sommario mensile, Apocalypse si è trasformato in una succosa preview di due pagine e Tenchu in una recensione (forse, eh Alex?).

Andrea "MAO" Della Calce

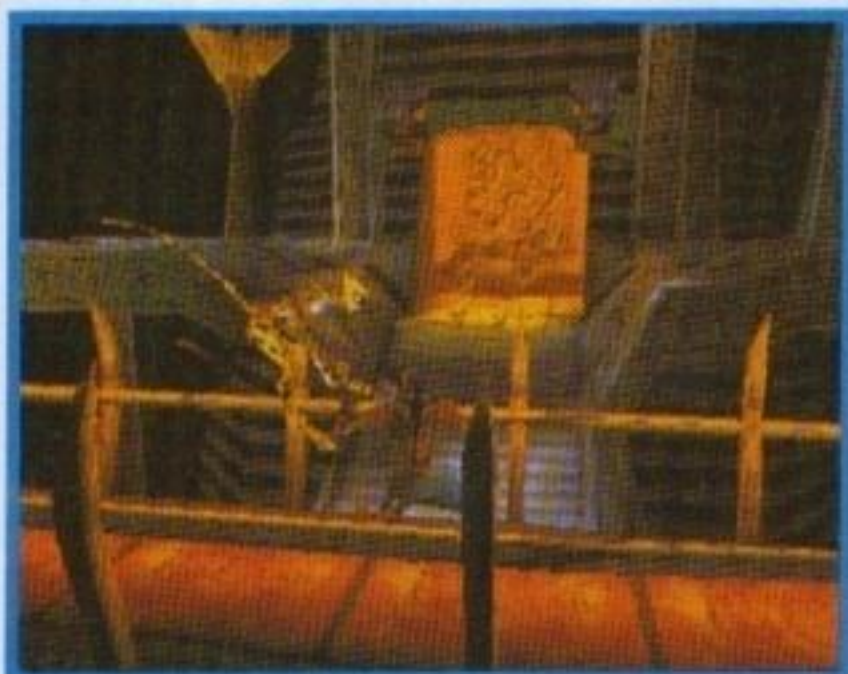
ACTIVATE '98

TAI FU

Chi ha detto che è un gioco sul formaggio? Chi l'ha detto? Guardate che vi ho sentito e comunque questo gioco non ha nulla a che spartire con il rinomato formaggio cinese (rinomato perché fa schifo e tutti fanno il passa parola per impedire agli amici di non mangiarlo), anzi...
Prendete l'Antica Cina e al posto dei fieri combattenti, i monaci praticanti le arti marziali più vecchie del mondo, immaginatevi degli animali. E immaginatevi questi animali praticare le arti marziali di cui sopra. Immaginatevi adesso che la tranquillità dei clan organizzati sia minacciata dalla venuta al potere di un tale Dragon Master (o Mastro Dragone, ma ho accuratamente evitato perché altrimenti davo l'idea della Sicilia del Verga, tanto cara a voi scolaretti in erba...). I morti aumentano e non c'è nessuno in grado di fermare la famelica fame di potere che anima le azioni cruente del Dragon Master. Ed è qui che entra in gioco il

T-AI FU

protagonista, colui il quale è destinato a salvare l'equilibrio di questo mondo mistico, misterioso e antico. Il suo nome è T'ai, una tigre guerriera esperta di Kung-Fu e unico superstite del clan più temuto prima dell'avvento del Dragon Master. Il futuro è nelle sue mani e voi, ovviamente dovrete aiutarlo nell'impresa.

Tai Fu è un bel misturone di elementi, presi da platform e arcade adventure, che spazia nella tridimensionalità concepita per la sua realizzazione su circa venti livelli di gioco, tutti con l'elemento comune dell'Antica Cina. T'ai è in grado di utilizzare la conoscenza delle arti marziali per liberarsi dei nemici che popolano in abbondanza ciascun livello, ma anche la sua originaria natura di tigre altrimenti che cosa se ne fa dei denti e degli artigli? Graficamente, Tai Fu sembra decisamente spettacolare tant'è che mi sembra addirittura in alta risoluzione, cosa abbastanza insolita per i titoli Playstation. La spettacolarità del titolo è comunque garantita dal lavoro del team di sviluppo, la DreamWorks Interactive, filiale della DreamWorks Films (che ci ha già regalato film come The Peacemaker e Amistad, più l'imminente film di animazione di cui non ricordo il nome...), la società fondata da Spielberg, Katzenberg e Geffen (sì quello dell'etichetta discografica che ha fatto una valanga di soldi quando i Guns N' Roses suonavano seriamente...).

Beh, Tai Fu sembra un titolo da tenere d'occhio anche se non va aggiungere nulla di particolare ai giochi analoghi già sul mercato... Comunque sia, non si sa ancora quando verrà pubblicato, anche se si può azzardare un periodo natalizio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-MEN

Ma cosa diavolo è successo? Un gioco basato sul fenomeno di culto fumettistico del secolo non prodotto dalla Capcom che ne ha avuto i diritti fino all'altro ieri? Mah, sinceramente non ho risposte intelligenti da darvi, anche perché ne so quanto voi, ma la cosa mi da il diritto di rimanere perplesso...

Potrei azzardare l'ipotesi che la Marvel avesse una specie di contratto a scadenza con il colosso giapponese e che, scaduto questo termine, la produttrice di fumetti statunitense abbia pensato di rivolgersi altrove perché insoddisfatta degli ultimi risultati e abbia trovato nell'Activision la garanzia che cercava? Oppure semplicemente perché allo scadere del contratto l'Activision ha fatto un'offerta più alta in termine di guadagni percentuali? Oppure ancora la Marvel ha deciso di separare i diritti tra le due software house? La risposta in genere sta nel mezzo e in questo caso la dovete trovare da soli in mezzo a quelle che vi ho dato...

Ma veniamo a questo X-Men che, una volta tanto, non si fregia di nessun suffisso o parola dopo il titolo principale: nessun Vs, nessun Children Of The Atom, semplicemente X-Men...

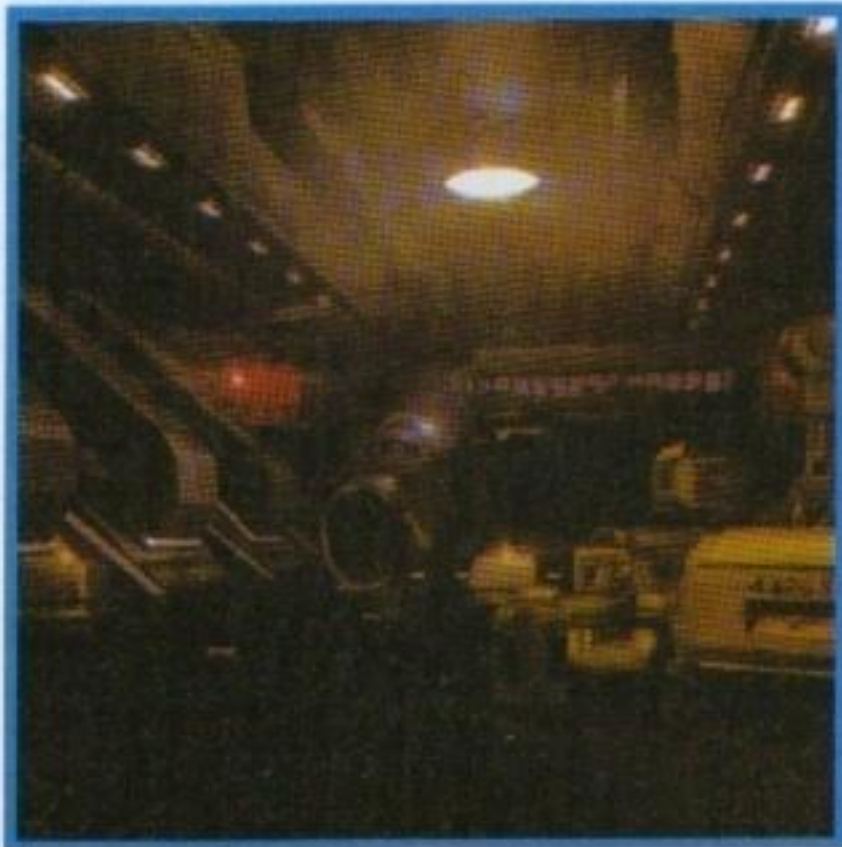
Descrivere la storia che sta dietro non è facile per chi non ha mai letto i fumetti dell'omonima serie, ma purtroppo le cose stanno così: diciamo che due entità potentissime, Apocalypse e Mojo, si sono messe una contro l'altra per mettere la parola fine una volta per tutte alle guerre tra mutanti dotati del gene X (da qui la nascita di gruppi di supereroi come X-Men, X-Factor, Excalibur, X-Force e via dicendo), una battaglia destinata a concludersi con l'estinzione della razza e l'unica maniera per i nostri mutanti di impedire lo sterminio è quella di schierarsi nella battaglia per la sopravvivenza.

Potrete vestire i panni dei più famosi mutanti apparsi in trent'anni dalla prima pubblicazione della serie, da Wolverine (chi non lo conosce è oramai perduto... SNIKT) a Gambit, da Tempesta alla Covata, da Mr. Sinister all'Uomo Ghiaccio e via dicendo.

Rispetto alle precedenti incarnazioni nei beat 'em up firmati Capcom, gli X-Men e compagnia bella sono stati per la prima volta in assoluto trasportati in tridimensionale e completamente ricoperti di caramello per la gioia dei più piccini (e questo non l'ho scritto io, ma presumibilmente MA o Duspa). Scherzi a parte, sul tridimensionale ovviamente, non sul caramello, X-Men sembra davvero rivoluzionario: pensate che a seconda delle mazzate ricevute o inferte al proprio avversario, appariranno in tempo reale ed evidentissime le ferite sul corpo di tutti i personaggi! Ganzo, eh?

Ma non è finita qui perché, oltre a questa simpatica innovazione, all'Activision hanno pensato bene di introdurre anche un sistema di punteggio basato sul tipo di attacchi portati, sulle difese e via dicendo. Sarà inoltre possibile scegliere tre modalità di gioco che prevedono anche il famigerato Ring Out (l'avevamo dimenticato con Tekken, perché farlo ritornare di moda?). Previsto per fine anno sulle Playstation di tutto il mondo...

ASTEROIDS

Sono pronto a scommettere che la maggioranza di quelli che stanno leggendo queste righe probabilmente non era ancora nata quando io infilavo le mie prime monete da cento lire nel coin-op dell'Atari che si chiamava Asteroids. A dire il vero, mentre a quell'epoca stavo per istradarmi fino a raggiungere il punto di non ritorno attuale, qualcun altro qui in redazione cominciava a familiarizzare con un altro tipo di joystick o stava abbozzando l'arte dell'infilare qualche cosa in qualche cos'altro, ma di sicuro non erano monetine e ogni riferimento al Duspa o ad Alex che stanno oramai superando con estrema nonchalance il tetto massimo di età per il quale è consentito ancora giocare con i videogiochi, è puramente casuale... Sono un burlone oggi, che ci volete fare? A parte le nefandezze che sto partorendo con disinibita facilità, Asteroids è l'ennesimo gioco che gode di un remake a distanza di quasi vent'anni dalla prima apparizione. Tralasciando tutte le considerazioni del caso, che possono essere tranquillamente evitate (del resto gliene frega a qualcuno se non sono mai stato molto eccitato dal fatto di vedere i revival di giochi che hanno fatto la storia? Sarà per questo che non mi è piaciuto Frogger e che non ho apprezzato moltissimo Pitfall 3D e via dicendo? Spero che non riesumino nuovamente anche Pac Man e Mr. Do!, perché non ce la faccio più...).

Il concetto alla base di Asteroids era teriibilmente semplice: con un'astronavicella bisognava sparare a tanti meteoriti che attraversavano lo schermo. Gli asteroidi colpiti si spaccavano ulteriormente, finché lo schermo non diventava pullulante di asteroidini delle dimensioni massime di due pixel per due. E così via finché non si stramazzava esanimi al suolo finché il bar non chiudeva. All'Activision hanno ripreso il concetto di base, l'hanno sparato in 3D e l'hanno infarcito di bonus power up e addirittura dei mostri di fine livello. E' stato anche aggiunta una modalità multiplayer simile al Deathmatch di giochi storici come StarControl e successori. Il tutto è condito da una grafica assolutamente incredibile, con un sacco di effetti speciali e giochi di luce. In arrivo a fine anno e con questo, dal vostro inviato a Dublino (magari, che ho una voglia di bermi una Guinness che non ne avete nemmeno idea...) è tutto!

SOGNANDO LA CALIFORNIA

Parafrasando le parole di una canzone di qualche annetto fa, eccomi a raccontare una "gita" estiva in casa di alcuni fra i più rappresentativi team di sviluppo Sony.

Alex Rossetto

Pensate alla California: sole, mare, clima mite tutto l'anno (chi lo dice non ha mai visitato Sacramento o San Francisco) – cosa c'è di più bello e stimolante? Di certo non per il lavoro, direi io, ma a quanto pare sono uno dei pochi a pensarla così. In ogni caso diamo un'occhiata ai prodotti che stanno per occupare i nostri mesi autunnali e invernali su Playstation.
Alcuni di questi a dire il vero saranno recensiti nel prossimo numero, ma la tempistica editoriale è tale da impedirmi di pubblicare questo resoconto prima (come ormai dovreste sapere, il numero di settembre si chiude a luglio – il viaggio si è svolto a fine luglio, ergo.), per cui bando alle ciance e torniamo indietro nel tempo.

http://www.oldgamesitalia.net/

RADICAL ENTERTAINMENT

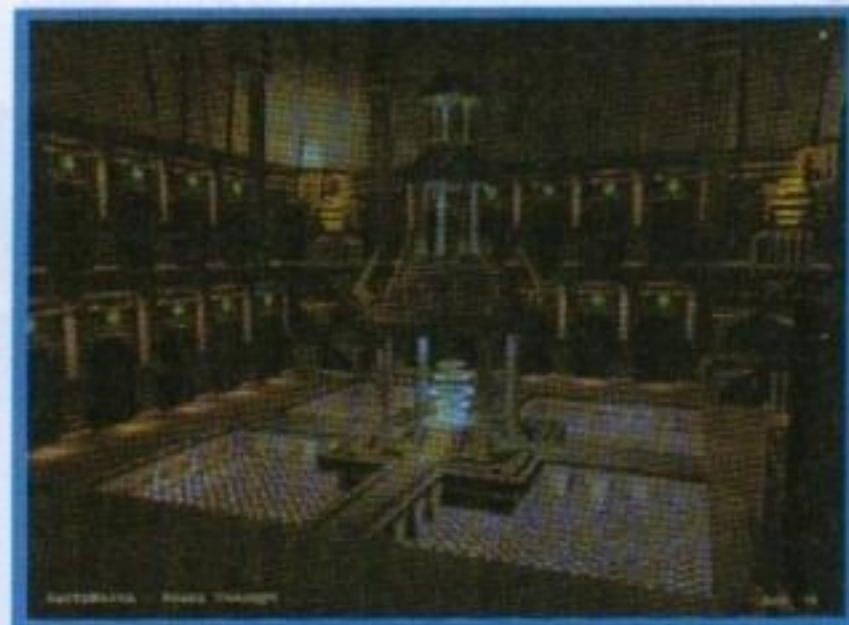
La prima tappa del tour ci ha visto sbarcare, esausti e rintronati dal viaggio, in una freschissima San Francisco (il cui clima, unito all'aria condizionata dell'aereo, ha provveduto a regalarmi un bel raffreddore – durato per fortuna solo un giorno). Qui hanno sede gli uffici statunitensi della Radical Entertainment, dove abbiamo incontrato i maggiori esponenti del team. La Radical Entertainment, per i pochi fra voi che non dovessero saperlo, ha iniziato la propria attività di produzioni videoludiche nel 1992, sviluppando Powerplay Hockey (i signori della Radical in realtà non sono di San Francisco ma canadesi) per la Virgin, seguito da Beavis & Butthead e Wayne's World, senza dimenticare il semplice ma divertentissimo (specialmente in due) Grid Runner di uno o due anni fa (come passa il tempo.).

La notizia forse più eclatante è quella della nascita di una nuova serie di giochi, ESPN Digital Games. Siamo d'accordo sul fatto che i prodotti sportivi non sono esattamente una novità e le innovazioni introducibili sul mercato sono di anno in anno sempre minori (perlomeno sulle stesse macchine), ma i motivi per cui è stata presa questa decisione sembrano fondati. Vediamo cosa ci hanno illustrato alla Radical. L'ESPN è la più diffusa rete televisiva sportiva via cavo negli Stati Uniti – facendo due semplici calcoli, i responsabili di questa linea di giochi sportivi hanno confrontato i 5 milioni di videogiocatori americani con i 150 milioni di abbonati all'ESPN – lo spazio per crescere di certo non manca, a patto di riuscire a creare un prodotto che sia appetibile sia per il profano che per l'appassionato e che riesca, cosa a mio avviso molto più importante considerato il pubblico che si vuole raggiungere, a riprodurre l'atmosfera delle trasmissioni della famosa rete americana.

I primi titoli a uscire per questa serie, almeno per quanto riguarda l'Europa, saranno NBA Tonight e Pro Boarders (negli Stati Uniti ci sarà anche l'hockey che invece, per la gioia di MA che fa le foto di ConsoleMania, ci sarà per ora risparmiato).

Il primo è, come si può facilmente intuire dal nome, un titolo ispirato al campionato di pallacanestro più spettacolare del mondo; pare che l'intenzione dei programmatori sia quella di piazzare il giocatore nella virtuale sedia dell'anchorman di turno (come non citare il buon vecchio Jack Ramsy, a questo punto?), dandogli l'impressione di trovarsi a bordo campo durante una delle trasmissioni ESPN. A giudicare da quello che sono stato in grado di vedere (parzialmente testimoniato dalle foto in queste pagine), tutto il background tipico della rete televisiva è stato ricreato alla perfezione, a partire dalle schermate statiche per arrivare alle statistiche dei giocatori (aggiornate a quest'anno, se non vado errato) e delle partite (calcolate in tempo reale durante le partite e salvabili su memory card – assieme alle statistiche del videogiocatore, ovvero partite giocate, perse e via dicendo). La fase di gioco doveva essere ulteriormente sviluppata, ma già a questo punto sembrava piuttosto valida. Le premesse vedono un'IA migliorata rispetto a quella di titoli concorrenti (gira voce che quella dei vari NBA di un'altra casa non sia mai stata cambiata, da dieci anni a questa parte) e l'intenzione di fare nascere un gioco che sia effettivamente di squadra – vedremo. A mio avviso la cosa più importante è l'introduzione di quello che in Radical chiamano "dad mode", ovvero la possibilità per ogni giocatore di scegliere un set di comandi semplificato. L'etimologia del termine nasce dal fatto che più di un papà, al giorno d'oggi, non gioca col figlio perché viene regolarmente stracciato a causa di un'inferiore esperienza videoludica e di una minore coordinazione occhio-pad. I comandi semplificati rendono chiunque in grado di giocare in maniera operativa – bell'idea.

Il secondo titolo in questione è PRO BOARDERS, ispirato a una popolarissima trasmissione ESPN. In questo caso l'opera di avvicinamento alla televisione è forse più palese: le inquadrature delle telecamere sono le stesse utilizzate in TV, la colonna sonora è prodotta dagli stessi gruppi musicali e le specialità inserite nel prodotto equivalgono a quel-

le che realmente compaiono nelle trasmissioni – tutte tranne una: la discesa libera (non nel senso canonico del termine, ma in quello più ampio di discesa senza confini all'interno del gioco). Inutile dire che i veri campioni mondiali delle varie specialità si sono prestati non per il motion capture (non credo che sia stato usato), tanto per dare consigli e idee ai programmatori (rispondendo anche a domande del tipo "Se non ci fossero limiti di gravità, cosa ti piacerebbe poter fare?". Immaginatevi i numeri possibili.). Andrà sicuramente a Raffo. Lasciamo ora il ramo sportivo della cosa e passiamo ad altri due titoli, sempre sviluppati dalla Radical Entertainment.
Il primo è dedicato a un attore che, da un paio d'anni a questa parte, è diventato un mito redazionale (per alcuni di noi già lo era): Jackie Chan. Il titolo si ispira allo spirito dell'attore e all'umorismo che permea tutti i suoi film, per cui l'action adventure (se così possiamo chiamarlo) non sarà solo un picchiaduro, come si sarebbe potuto supporre, ma cercherà di indurre il giocatore a trovare soluzioni alternative al picchiare gli avversari, anche tramite il sistema di punteggio. Per esempio, se dando due pugni e un calcio girato a un avversario prendo quindici punti, scavalcando una sedia e facendo sì che il mio antagonista si chianti contro di questa – come farebbe Jackie - me ne darà venti o trenta. Il prodotto dovrebbe vedere la luce durante il primo quarto del prossimo anno, circa un anno dopo le sedute di motion capture dell'ormai quarantacinquenne attore cinese (una curiosità: a quanto pare la sua agenda è così piena di impegni che, mentre in una pausa del motion capture veniva costruita un'impalcatura per simulare il movimento di un camion, il signor Chan approfittava trasformando il momento di riposo in un'occasione per farsi digitalizzare la voce per il gioco – il prezzo della celebrità. Una nota tecnica a favore del prodotto, che ha intenzionalmente uno stile grafico semplice e pulito, vede nessuna soluzione di continuità tra il gioco e le scene d'intermezzo, cosa che dovrebbe ulteriormente rinforzare l'idea di trovarsi in un film del famoso stuntman e artista marziale.
A dire il vero il titolo di questo gioco è ancora da definire: Tribal è quello con cui viene lavorato, bisogna poi vedere se rimarrà tale. Ma in fondo noi siamo qua anche per tenervi aggiornati su queste cose, o sbaglio? Comunque sia, questo è il gioco della Radical che mi ha lasciato forse più favorevolmente impressionato. Ricordate quel titolo che ho nominato qualche riga fa, quel Grid Runner? Lo scopo del gioco era colorare tutte le bandiere sparse in un livello, facendo gara con un altro personaggio o controllato da un amico o dalla CPU. Questo Tribal è praticamente l'evoluzione del titolo in questione: l'azione si svolge in tre dimensioni, c'è una discreta varietà e caratterizzazione dei personaggi (che ora sono dieci, ognuno con un particolare potere speciale) e un elevato numero di scenari (33 arene differenti). Lo spirito rimane lo stesso, ovvero raccogliere power-up, picchiare l'avversario e far diventare del proprio colore, invece che delle bandiere, dei power point. Molto interessante anche la realizzazione tecnica – se non sbaglio si parlava di alta risoluzione.
Con ciò si è conclusa la breve sosta a San Francisco, con mio sommo dispiacere – mi avevano detto che era una bellissima città e mi sarebbe piaciuto visitarla. Sarà per la prossima volta, magari quando non sarò lì per lavoro.

Un breve viaggio in aereo ed eccoci nell'assolata Los Angeles, megalopoli sede di sogni e incubi per milioni di persone, primi fra tutti i programmatori – e ripartiamo.

http://www.oldgamesitalia.net/

NAUGHTY DOG

L'assolata Santa Monica è la sede dei Naughty Dog, divenuti famosi da un paio d'anni a questa parte per i successi ottenuti con Crash Bandicoot. Siamo d'accordo che il gioco è praticamente in arrivo, che abbiamo fatto una preview sul numero scorso (che è peraltro lontano due mesi per il sottoscritto) e via dicendo, ma alcune cose sono veramente interessanti – vediamole.
Negli uffici dei cani birichini abbiamo incontrato due fra i più importanti, Jason Rubin e Andy Gavin, rispettivamente artista e programmatore del gioco (e originali Naughty Dog), assieme a Mark Cerny, executive producer del gioco per la Universal (sia i Naughty Dog che gli Insomniac sono distribuiti dalla Universal). I componenti della squadra sono in realtà 15, ma incontrarli tutti (oltre che per un secondo, cosa effettivamente accaduta) sarebbe stato problematico.
In ogni caso, passiamo a parlare un po' del titolo, che è meglio. Le innovazioni principali che riguardano Crash Bandicoot 3 spaziano dal settore della giocabilità a quello della tecnica. L'intenzione è quella di ripristinare il gameplay del primo episodio e di migliorarlo, introducendo anche nuovi stili di gioco con nuove modalità. Stiamo parlando naturalmente dei tre nuovi tipi di livello che saranno presenti

LA CARTA MILLIMETRATA VERDE E' IL SEGRETO

Abbiamo anche fatto due brevi chiacchiere con Mark Cerny, il producer del gioco che, in questo caso, ha svolto una parte attiva nella creazione del titolo, disegnando il layout dei livelli e occupandosi anche della localizzazione della difficoltà, oltre che dell'organizzazione del team, come ogni producer che si rispetti.
A: "Come si inizia un gioco? Qual è il primo passo per fare un titolo così importante?"
M: "Buttare giù i livelli su carta mi aiuta molto a pensare, a immaginare come potranno essere poi durante il gioco, e il segreto per fare un bel gioco è utilizzare la carta millimetrata verde: aiuta a concentrarsi. Ricorda di dirlo, quando scriverai l'articolo" [come promesso.].
A: "Le difficoltà maggiori per quanto riguarda individuare l'utente finale?"
M: "Beh, sono influenzate principalmente da due cose: la difficoltà del gioco e la scelta che si deve effettuare sulle persone da attirare. Per Crash per esempio abbiamo cercato di creare un prodotto che non fosse appetibile solo ed esclusivamente per i giocatori accaniti, bensì anche per l'amico che non gioca, mia moglie. Con Spyro invece il discorso è stato differente: ci interessavano utenti più giovani."
A: "Si parlava prima di livello di difficoltà – in che modo si differenzia tra States ed Europa?"
M: "Abbiamo riscontrato una fondamentale differenza nell'approccio al gioco tra Europa e Stati Uniti. Nel primo caso il videogiocatore preferisce un titolo più difficile e quindi più lungo ma anche più lento, mentre gli americani vogliono un prodotto pieno d'azione, dai ritmi molto elevati – cosa che si può raggiungere solo con una minore difficoltà di gioco e quindi una minore durata dello stesso."
A: "Di qui la necessità di una localizzazione".
M: "Esattamente. Di solito è più semplice produrre prima la versione americana e poi intervenire sulla stessa tramite colli di bottiglia, inserimenti di cattivi in punti strategici e via dicendo.".
A: "Praticamente gli Europei sono più bravi, mentre gli Americani sono più veloci".
M: "Un po' generalizzata come affermazione, ma in linea di massima è così".
A: "Grazie mille Mark".
M: "Di nulla – non dimenticare di dire della carta millimetrata verde.".
A: "Non mancherò".
Per chi non lo sapesse, una piccola curiosità storica: Mark Cerny è nientepopodimenoche il creatore di Marble Madness, titolo ormai leggendario nella breve (ma intensa, come le telefonate da fare dal bar sotto la reda) storia dei videogiochi.

COOL BOARDERS 3

MEDIEVIL

WAN

PET IN TV

I TITOLI PIÙ RICERC

LIBEROGRANDE

NFL EXTREME

Vuoi scatenarti in una caccia senza esclusione di colpi? Bene, è arrivato il momento di giocare a Wanted, il primo concorso che ti sfida fino all'ultimo premio. Basta acquistare uno o più videogames tra i 10 titoli più ricercati che ti elenchiamo qui a fianco e **dal 5 ottobre 1998 fino al 31 gennaio 1999 puoi catturare tutti i giorni la tua taglia tra 550 Memory Card e 60 Dual Shock in colori esclusivi**, introvabili sul mercato. **E per la sfida finale siamo pronti a stupirti: una grande estrazione ti rimette in gioco per farti vincere 1 Tv Sony e 5 ricercatissime PlayStation Dual Shock Limited Edition.**
Parti subito alla caccia del tuo Rivenditore PlayStation più vicino, la fortuna è già nel mirino.

...ut. Min. Rich. scade il 31/1/99

...ioni Numero Verde 167/520.523

http://www.oldgamesitalia.net/

BUST A GROOVE

SPYRO THE DRAGON

TED

CRASH BANDICOOT 3

TI PORTANO FORTUNA

WILD ARMS

BLASTO

Oltre 500 videogames

TUTTI I GIOCHI CHE PARTECIPANO A WANTED

MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, NFL EXTREME, LIBEROGRANDE, BUST A GROOVE, COOL BOARDERS 3, BLASTO, WILD ARMS, CRASH BANDICOOT 3 E PET IN TV.

PlayStation

Il concorso è valido dal 5 ottobre 1998 al 31 gennaio 1999. Il regolamento si trova all'interno di tutte le confezioni dei videogames che partecipano all'iniziativa.

www.playstation.it
www.playstation.europe.com

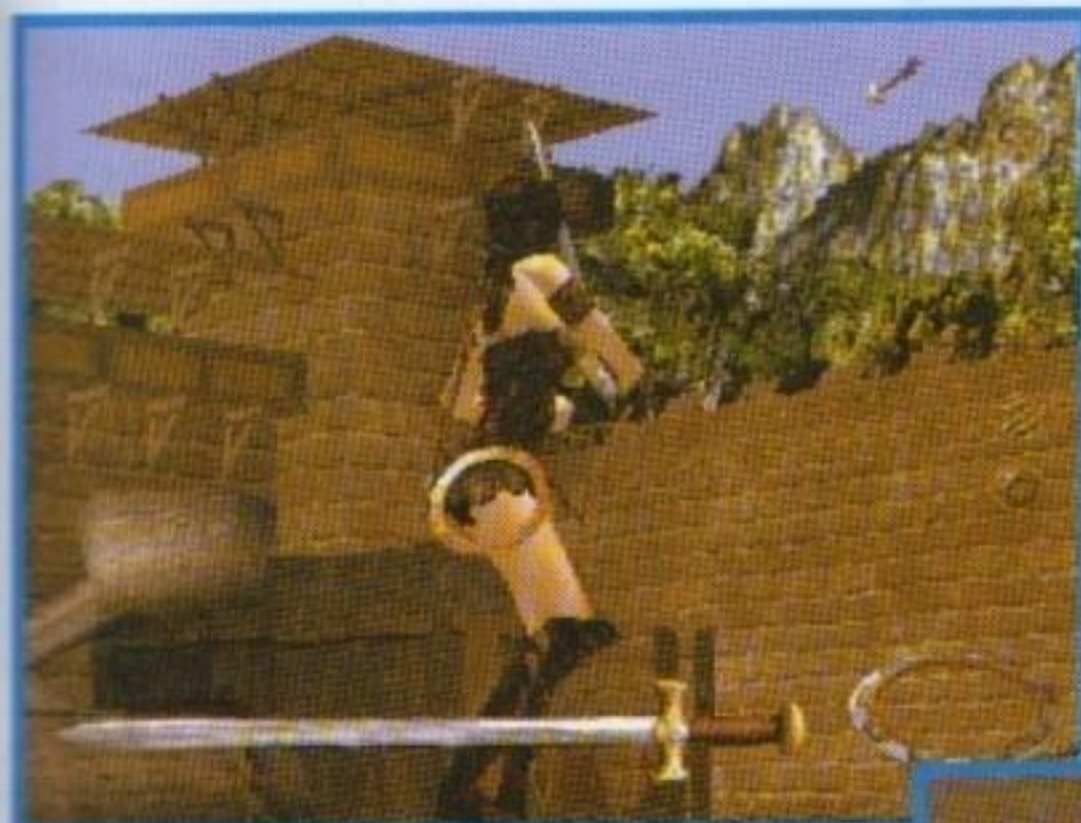
nell'imminente gioco, ovvero quello su uno Jetsky (la moto da acqua), quello sulla moto e quello alla guida di un aereo. Questi hanno altresì dato la possibilità ai programmatori di introdurre innovazioni tecnologiche non indifferenti, come uno z-buffering nell'intero mondo acquatico, la presenza di z-buffering e riflessi allo stesso tempo (e qui è stata lanciata un frecciatina in primo luogo al Nintendo 64 per il quale è, in teoria, impossibile un risultato del genere perché lo z-buffering della console a 64 bit è hardware e non software, quindi non è eliminabile. In secondo luogo la frecciatina andava agli altri programmatori per PSX, che ottengono nei loro giochi o l'una o l'altra cosa, ovvero o la trasparenza o i riflessi e spesso e volentieri lo fanno esclusivamente per il personaggio principale). Altre cosettine tecniche, che ci si potrebbe aspettare ma che non sono mai scontate, sono l'ulteriore aumento dei frame di animazion (1300 nel primo Crash, 5000 nel secondo e 600 nel terzo) con sequenze differenti per ogni tipo d "morte" di Crash, nuove mosse (panciata, dop pio salto, tornado spin, corsa e uso del bazooka più di 60 nemici differenti, 30 frame al second anche nelle versioni PAL (e non dimentichiamo l localizzazione) e l'ulteriore inserimento di altr cose, come un Relic da recuperare in ogni livell nel time mode (a seconda del tempo ottenuto, ca talogabile come normale, gold o platinum). Il tu to verrà rilasciato in Europa giusto in tempo (co me ormai accade da due anni – questo è il terzo per Natale. Tanti auguri.

UNIVERSAL STUDIOS

La seconda tappa in quel di Los Angeles ci ha visti entrare nel palazzo degli Universal Studios e salire fino al 32esimo piano, ove hanno sede gli uffici del Universal Studios New Media Group, a cui fanno capo sia gli Universal Interactive Studios (produttori di Crash e Spyro), e ideatori di Running Wild, che gli Universal Studios Digital Arts, quelli che effettivamente abbiamo incontrato, sviluppatori di Xena: Warrior Princess (più che altro perché Mark Cerny l'avevamo già visto dai Naughty Dog).

XENA WARRIOR PRINCESS

Il primo gioco è basato sulla serie televisiva, tanto popolare negli Stati Uniti, che va in onda anche in Italia (se non vado errato). Come potrete facilmente intuire dalle foto, si tratta di un action adventure che cerca di ricalcare a grandi linee lo stile delle puntate della serie. L'avventura che aspetta la principessa guerriera sarà quindi farcita di mostri leggendari, di misteri, stregoni e via dicendo, senza naturalmente dimenticare i personaggi della serie, per i quali verranno utilizzate le voci originali (al che ho chiesto naturalmente se verrà fatta una versione italiana e, in tal caso, se dovessero essere utilizzate le voci dei doppiatori originali – "Nei limiti dei contratti" è stata bene o male la risposta, che significa che saranno utilizzate sempre che i nostri doppia tori accettino di fare il lavoro). Il gio co, che dovrebbe uscire durante il pri mo quarto del 1999, è nato anche grazie all'incredibile successo che Xe na è riuscita a riscuotere a livello mondiale. Tanto per darvi un'idea, pa re che Xena sia, negli Stati Uniti, i programma numero uno, con una me dia settimanale di 952.450 adolescen ti tra i 12 e i 17 anni e 1.499.980 bambini dai 2 agli 11. Anche in que sto caso, come sta ormai avvenendo da qualche anno, l'industria dei vi deogiochi si rivela sempre più consi derata dai colossi dei media – di qui la decisione di cavalcare l'onda del suc cesso dell'eroina fantasy anche con un videogioco. Vedremo.

Il secondo prodotto, Running Wild, è qualcosa di più canonico e senza riferimenti, incredibilmente, ad alcuna precedente produzione Universal. Si tratta di un gioco di corse piuttosto inusuale che

ve-de, come protagonisti, dei veri e propri corridori. "L'idea principale è stata quella di produrre un titolo che avesse dei protagonisti", dice il producer Michael John, spiegando che non esistono (su Playstation) giochi di guida legati in maniera particolare a personaggi ben definiti (con l'eccezione di Street Racer, oserei dire). Pare invece che i videogiocatori tendano a immedesimarsi nei protagonisti e, più questi sono definiti, più attirano. Indi per cui ecco il gioco di corse con personaggi predefiniti e non modificabili, creati antropomorfizzando degli animali da cui prendono poi le caratteristiche principali. Power-up per diventare più veloci o fare scherzoni agli avversari, scorciatoie e passaggi segreti costituiscono il resto del prodotto che pare, almeno a giudicare da quello che si può vedere a una presentazione, piuttosto veloce e godibile, anche grazie allo split screen che permette di giocare contro gli amici (opzione, come ripetiamo sempre, fra le più importanti nei giochi d'oggi). Temo però di avere irrimediabilmente smarrito la press release allegata (tra una maschera da sub di Crash, un cofanetto di cioccolatini e una frusta di Xena – e io che non la guardo, la serie televisiva), per cui non so dirvi fra quanto uscirà (tenetevi sintonizzati, ve lo faremo sapere al più presto).

http://www.oldgamesitalia.net/

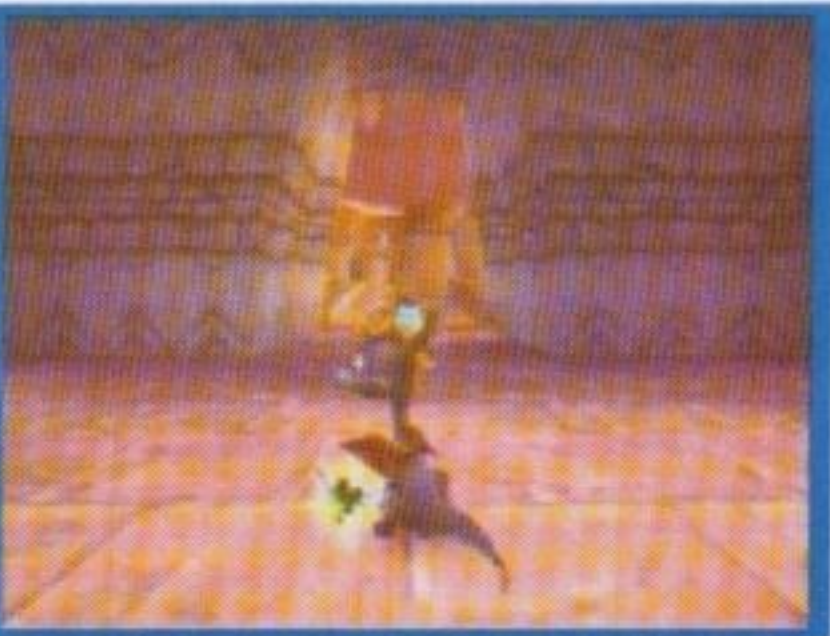
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

Il giorno successivo ci siamo recati – gioia e tripudio – alla Disney, per vedere il loro nuovo prodotto, previsto per la fine del primo quarto del '99. Il gioco è ispirato al nuovo film animato di prossima uscita nelle sale americane, ovvero Bug's Life. Come gli anglofoni tra di voi potranno aver compreso, la pellicola tratta della vita di un insetto, in particolare di una formica che si oppone all'invasione delle cavallette. I creatori del cartone animato sono i Pixar, gli stessi di Toy Story, tanto per intenderci e per darvi un'idea del calibro dei personaggi coinvolti, che hanno partecipato attivamente anche alla creazione e all'ideazione del gioco, magari intervenendo con suggerimenti o soluzioni che loro stessi non erano stati in grado, per più motivi, di inserire all'interno del film.

Il gioco consiste in un'avventura grafica in tre dimensioni, in cui il personaggio si muove senza limitazioni di sorta (salvo portare a termine l'obiettivo per ogni livello, naturalmente). Sarà possibile correre, camminare, volare (con l'ausilio di alcune pianticelle, da utilizzare quali paracadute) e interagire in generale con altri personaggi (dovrebbero esserci un paio di foto della storyboard, da qualche parte qui in giro, assieme a Bug e Dan Winters, il producer del gioco). A colmare l'abisso (si fa per dire) tra un livello e l'altro ci saranno ben dieci minuti (in totale, non ogni volta – calmatevi ora) di sequenze originali tratte dal film. Il prodotto è indirizzato bene o male a bambini tra gli 8 e i 12 anni, ma aspettiamo di vederlo per pronunciarci definitivamente. "L'idea più importante dell'intero concetto di Bug's Life, sia del gioco che del film" dice Dan Winters "è quella della scala di grandezze: quello che per noi è un prato per una formica è una giungla impenetrabile, uno scalino diventa una montagna e così via". Al momento mi è parso che ci fossero riusciti, a convogliare quest'idea – aspettiamo l'uscita (anche del film: le immagini che ci hanno proiettato mi hanno decisamente incuriosito) per dirvi di più.

INSOMNIAC

L'ultimo gruppo di sviluppatori visitato è sicuramente uno dei più importanti, specialmente per quanto riguarda i prossimi mesi – sto naturalmente parlando degli Insomniac (non l'avevate capito dal titolo, eh?), i creatori di Spyro the Dragon, blockbuster annunciato in uscita il mese prossimo.

E' difficile trovare qualcosa di nuovo da dire sul titolo, visto e considerato che abbiamo anche già fatto una preview e ormai l'abbiamo visto in tutte le salse, qui in redazione (ieri sera stavo controllando il materiale che ci è stato inviato da zia Sony e ho trovato qualcosa come almeno tre CD sia per Crash che per Spyro, mentre ne avevo due per Jackie Chan e Tribal, uno per Xena e Running Wild e nessuno per Bug's Life e la linea ESPN – solo qualche dischetto.). Direi quindi di passare direttamente ad alcune informazioni generali e personali considerazioni sul titolo.

La grafica è spettacolare, come avrete avuto modo di capire dalle foto, e un minimo accenno sulle soluzioni tecniche adottate per renderla tale mi pare d'obbligo: sono stati utilizzati engine differenti

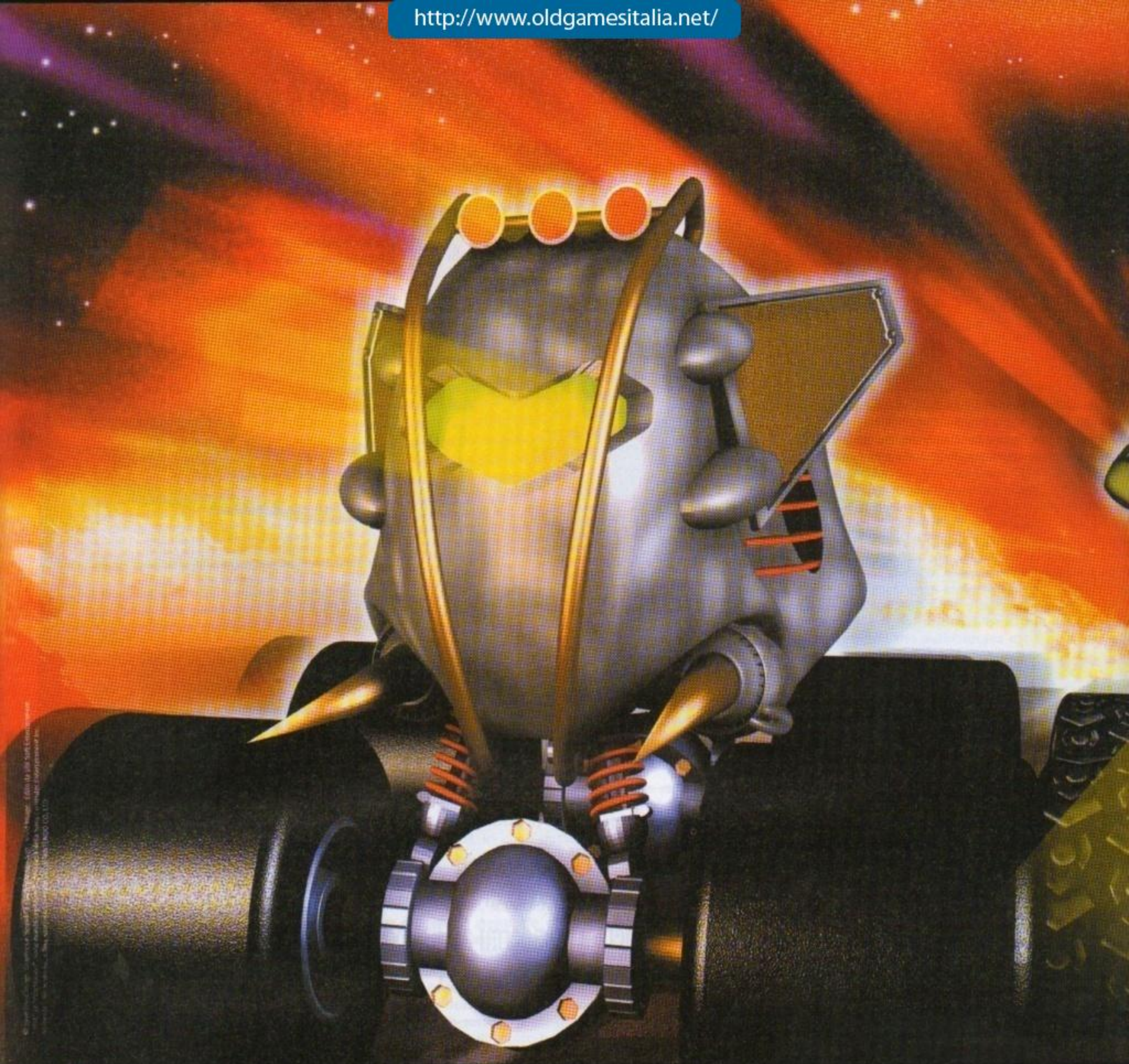
per mixare i poligoni texturizzati, quelli più vicini al protagonista, con quelli "nudi", che rimangono tali fino a quando sono lontani. Il background è interamente tridimensionale, non in due dimensioni, interamente composto da poligoni e ciò permette alla telecamera di muoversi in qualsiasi direzione e inquadrare qualsiasi cosa senza soluzione di continuità alcuna, né fastidiosi effetti nebbia. I passaggi da un livello all'altro sono resi molto "morbidi" per la completa assenza di caricamenti visibili – resta da vedere cosa ne pensa la Playstation blu che abbiamo in redazione, col gruppo ottico che ormai sta salutando e che, quando è calda, taglia i caricamenti a metà, li lascia quando vuole e poi li riprende (".con tutti i caricamenti sono tremendo. " – come cantava una trentina di anni fa Rocky Roberts). Se riescono a non essere visibili sulla nostra, sulle vostre non saprete nemmeno di avere inserito il CD - vi faremo sapere.

La storia vi vede come un drago birichino che si ritrova, per un motivo o per l'altro (ok, non è proprio così ma non ho mai dato molta importanza alle trame dei videogiochi), a dover salvare tutta la propria razza. Dovrà quindi scorrazzare per ben 35 livelli (sei mondi da cinque, più cinque bonus), incontrarsi con più di un centinaio di diversi nemici, ognuno integrato col proprio livello, per salvare 80 altri draghi, ognuno con voce, aspetto (ci sono una media di 4-500 frame per drago – se pensate che li si incontra solo una volta per partita.) e personalità differenti, che saranno in grado di darvi preziosi consigli per continuare la partita. Che dire poi della modalità turbo di Spyro, in grado di muoversi in modo da fare invidia a Sonic, o dell'ingegnoso sistema di punteggio con le gemme (ci sono, solo di gemme, 12000 punti sparsi per il gioco – solo 6000 sono necessari per finirlo, però a 12000 viene scoperto un nuovo livello.), o delle musiche curate dall'ex batterista dei Police? Che ve lo diremo nella recensione il mese prossimo.

Adesso la California sembra veramente lontana, sia nel tempo che nello spazio – credo che andrò a chiudere la finestra e ormai fuori ci sono solo quindici gradi.

http://www.oldgamesitalia.net/

INSTINCT ANIMAL

Catturati dallo Schermo PC

"...una combinazione vincente di giocabilità arcade e grafica da urlo... una sorprendente longevità da parte del gioco... ne vedremo delle belle."
PLAYSTATION MAGAZINE UFFICIALE **~ SETTEMBRE 98**

"... insomma una gran bella impressione. Posso dire di essermi divertito parecchio nel giocarlo..."
TGM **~ AGOSTO 98**

"Questo gioco assolutamente arcade tiene incollato il giocatore grazie alla folle velocità della corsa e al divertimento che si prova cannoneggiando gli avversari..."
K **~ LUGLIO 98**

Macchina da guerra, macchina da corsa o predatore implacabile ?

Tutte e tre insieme!
Al volante di un bolide di carne e d'acciaio, equipaggiatevi con le armi più devastanti disseminate lungo i circuiti in un 3D da urlo, e provate l'istinto animale!

- Dalla Mammoth 4x4 alla Tiger Shark, nuove creature da corsa carenate pronte per entrare in azione.
- Fino a 70 differenti ambientazioni su cui competere.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Multiplayer :
  4 per la versione PlayStation®,
  4 per la versione Nintendo® 64,
  8 per la versione PC (LAN/IPX).

S.C.A.R.S.

NINTENDO64

PlayStation

vivid image

Ubi Soft S.p.A.
Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02.86.14.84
Fax 02.80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTENEWS ECTS

Passiamo senza indugio a vedere i titoli di questa fiera londinese, coraggiosamente illustrativi (magari una volta vi spiegherò perché) da un prode e ignaro Massimo "Vlad" Monti...

Alex

FUN COM

SD RACING - Psx

Questo gioco di go-kart è stato seguito personalmente dalla divisione interna Sony che, oltre a produrlo e distribuirlo, ha pensato bene di contribuire fattivamente al suo sviluppo. Ciò ha portato i programmatori a dichiarare di aver ottenuto una qualità grafica omogenea e "pulita" come sulle console a 64 bit. La presenza di otto personaggi di cui due segreti, diverse modalità di gioco tra cui spicca il sempre ben voluto split-screen e un totale di dieci circuiti dalle ambientazioni più disparate, benché tutte estremamente allegre e colorate, fanno da buoni biglietti da visita per un prodotto da tenere sott'occhio.

D.I.R.T. - Psx

Il secondo gioco dei ragazzi inglesi ha sempre a che fare con le corse a la velocità, però qui siamo passati da quattro a due ruote e l'impostazione di gioco è nettamente più realistica. Si tratta dell'ennesimo gioco di motocross, per Playstation, che si ripromette di offrire un'impostazione arcade accompagnata da un fedele modello di guida. Tutto questo in competizioni suddivise in sei piste colme di salti, rampe, e dossi nel miglior stile Supercross USA. Come nelle altre produzioni Funcom sarà supportato il pad digitale accompagnato da vibrazioni e split-screen, il tutto condito con effetti speciali come fumo, terra, sgommate e una colonna sonora roccheggiante. Vista la mediocrità di tutte le simulazioni su due ruote uscite finora (se si eccettua il discreto ma ormai vetusto MotoRacer), la Funcom ha buone possibilità di uscirsene con un gioco valido e privo di concorrenza.

SUNSOFT

MONSTERS SEED - Psx

Curioso Rpg/Adventure che nella press-release viene definito, in maniera un poco oscura, "With a difference". Che sia forse riferito al fatto che sul volantino c'è scritto da uno a due giocatori? Certamente la cosa incuriosisce. La storiella racconta di come recenti scavi effettuati nella piccola cittadina di Rempearl abbiano portato alla luce un incredibile ammontare di mostruosi bacelli. Tutto questo ha scatenato guerriglie tra le diverse bande di malfattori per impossessarsi delle uova contenenti i mostri più potenti, così da poterli utilizzare per sconfiggere gli avversari nel dominio delle terre circostanti Rempearl. Da qui a scatenare un gran caos il passo è breve. A causa dell'uso sconsiderato dei semi la popolazione di Rempearl si è presto trovata invasa da migliaia di terrificanti mostri, e solo l'arrivo di un gruppo di viandanti, capeggiati dall'impavido Daniel, rende fattibile sperare nel ritorno della pace. Qui si chiude il racconto contenuto nella pubblicità, per saperne di più dovremo aspettare la fine dell'anno, data di uscita del gioco.

HARD EDGE - Psx

Nuovo action/adventure previsto per gennaio/febbraio 1999. Questa la storia: Terra, anno 2046. L'informatizzazione ha raggiunto livelli paura, la tecnologia è ovunque e i robot hanno ormai sostituito l'uomo in campo militare. Quindi possedere risorse militari significa detenere il potere. Miguel Crowford decide di impossessarsi di tale potere e per fare ciò si impadronisce del complesso militare Dogusabiru, principale costruttore di robot guerrieri. Voi, in quanto membro della Swat (corpo speciale di polizia), siete chiamati per ristabilire l'ordine e recuperare gli ostaggi. Il gioco si presenta con una grafica giapponesante e un modulo di gioco assai simile a quello di Resident Evil. Il tipo di gioco è forse quello più intrippante in assoluto (almeno per il sottoscritto) e se Hard Edge riuscirà ad essere bello solo la metà di quanto lo sono RE2 e Metal Gear Solid farà felici le casse di casa Sunsoft.

SHANGHAI POCKET – Psx e GameboyColour

Nella press-release ci sono un sacco di storie per giustificare questo Mahjong. Del tipo che voi dovete salvare gli animali raffigurati sulle tavolette unendo le coppie dello stesso specie per far si che alla fine venga svelato il sacro monolite, custode di tutte le informazioni sull'evoluzione animale. Quello che vi basta sapere è che SP è e rimarrà un semplice, seppur ben fatto, gioco di Shanghai. Per 1 e 2 giocatori a novembre in tutte le migliori macellerie.

CHAMELEON TWIST 2 – N64

Ennesimo platform per il Nintendone con protagonista, questa volta, il simpatico camaleonte Carletto (io l'ho chiamato così, voi fate come più vi aggrada). Carletto dovrà scorrazzare di qua e di là, di su e di giù per svariati stage con svariate ambientazioni (Musicale, Glaciale, dei Giocattoli, Orientale) per fare non so bene cosa ma, cosa più importante, raccogliendo vestiti e oggetti da utilizzare (altri-

menti che camaleonte sarebbe). In ogni mondo ci saranno diversi sotto giochi con i quali sbizzarrirsi (o innervosirsi, fate vobis) mentre poco posso dirvi per l'aspetto grafico, non avendo demo di sorta. Sono professionalee e lo so.

POWER QUEST – GameboyColour

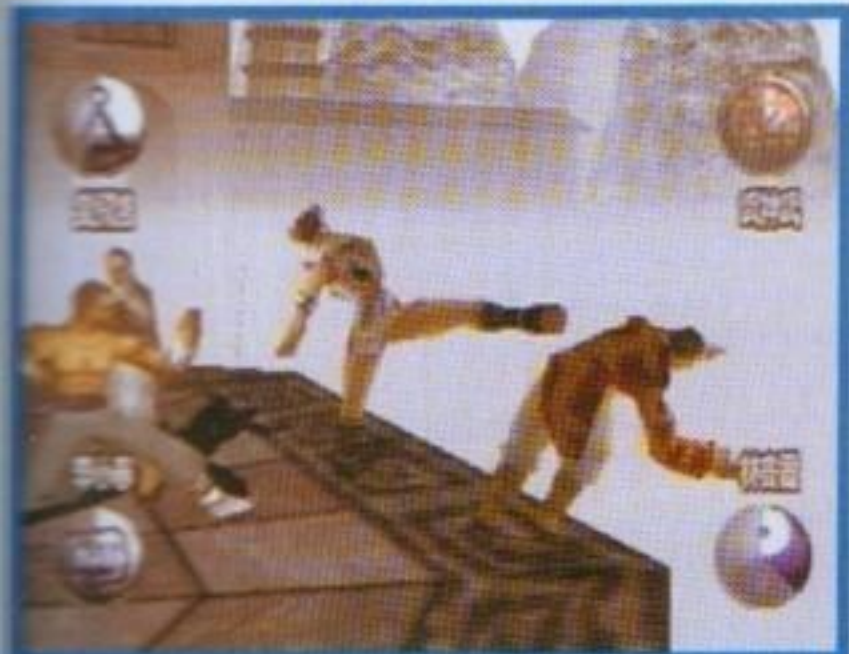
In concomitanza con il lancio autunnale del Gameboy a colori verrà rilasciato il primo (sei sicuro di quello che dici? No che non lo sono ma fa niente!) picchiaduro per il nuovo gioiellino della grande N. Grazie al cavo di collegamento tra due Gameboy sarà possibile affrontare o collaborare con un amico in scontri all'ultima mazzata, scegliendo il proprio alter ego tra i cinque personaggi disponibili. L'introduzione di una sezione Rpg attira l'attenzione per l'ultimo prodotto della Sunsoft.

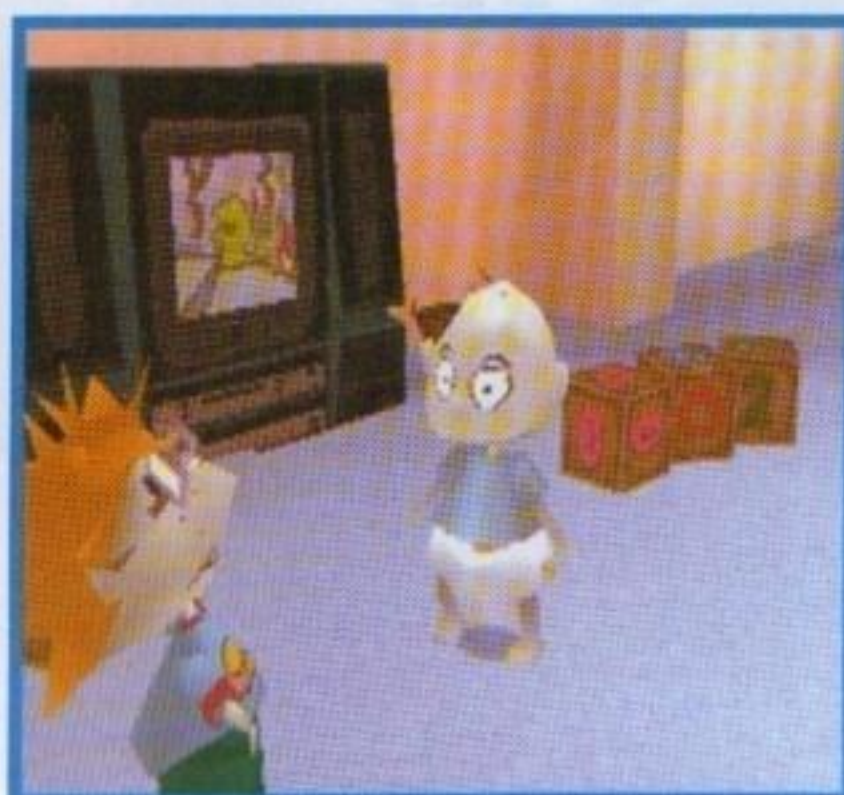
THQ

G-DARIUS - Psx

In uscita il 25 settembre la versione Pal del buon sparatutto 3D di casa Thq. Ricordo, per coloro che si sono persi la recensione della versione import, che come al solito la trama è inutile, le astronavi da distruggere sono tante e un paio di caratteristiche inusuali, tra le quali la possibilità di catturare le navi nemiche per poi usarle come arma offensiva, rendono consigliato l'acquisto ai fan degli sparatutto (a patto che già possediate Einhander).

SHAO LIN – Psx

Amanti di arti marziali e delle risse digitali trattenete il fiato. Da Polygon Magic è in arrivo entro il primo quarto del '99 la prima, vera simulazione di arti marziali. Grazie all'uso del motion capture saranno riprodotte fedelmente ben sei arti marziali, mediante le quali l'inconsueto numero di, udite udite, quattro giocatori in contemporanea potranno confrontarsi in sfide all'ultimo cartonazzo. La presenza di un quest mode (tipo Tobal 2) di stampo prettamente "Rpgistico" e di una storia in grado di legare gli scontri con i nemici in maniera realmente narrativa promettono di elevare il genere dei picchiaduro sin dove nemmeno Tekken ha mai osato. Restate sintonizzati perché il gioco intrippa non poco [Hung Gar Rulez! NdAlex].

RUGRATS - SEARCH FOR REPTAR – Psx e GameboyColour

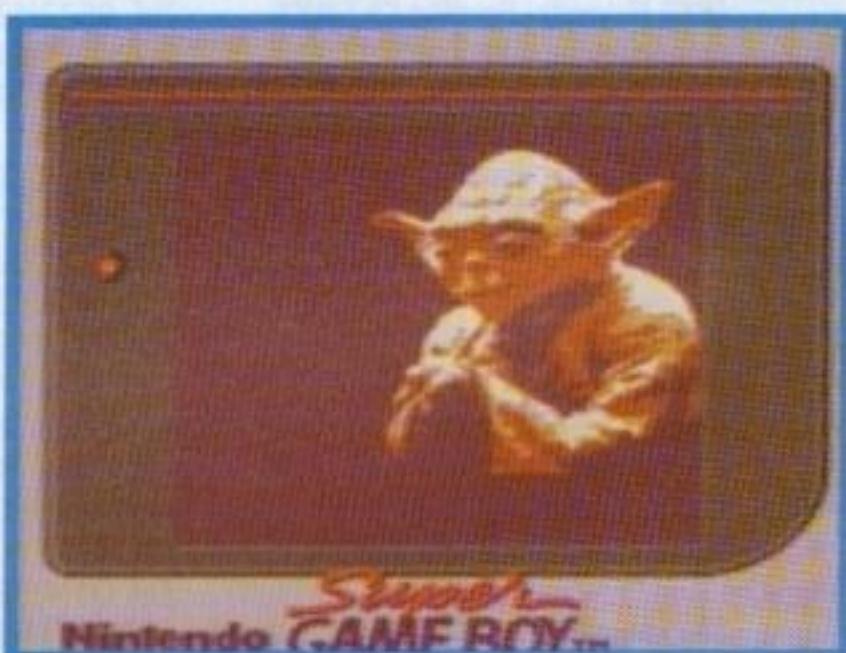
Siorri e siorre, ma specialmente bambini e bambine, a me le orecchie. In arrivo, entro la metà dell'anno prossimo, il primo e unico gioco dei vostri beniamini a cartoni: i Rugrats. Con la possibilità di impersonare uno qualsiasi dei vostri personaggi preferiti, tra i quali Tommy, Chuckie, Phil & Lil e il cane Spike, dovrete risolvere puzzle, portare a termine mini avventure e completare frenetiche sequenze arcade, il tutto in un ambiente poligonale ricco di locazioni appartenenti al cartoon. Venti livelli d'azione, ottanta sequenze prese dal cartone animato e fedeli musiche di sottofondo per il divertimento di tutta la famiglia. Vietato ai maggiori di quindici anni.

PENNY RACERS – N64

Dalla famosa (?) serie di giocattoli ecco in arrivo su Nintendo 64 la più frenetica e sconquassante gara di corsa tra micro veicoli. Grazie alla possibilità di upgradare a livelli ultra-tamarri la propria automobile, vista la possibilità di rubare pezzi alle macchine avversarie e data la presenza di un flessibile editor di circuiti, penso che Raffo farà di tutto per accaparrarsi la recensione di codesto giochillo. Di certo avrà bisogno di tre amiconi per saggiare la bontà del quadruplo split screen e di tanta pazienza per provare tutti e cento i veicoli e le oltre venti piste promesse dai programmatori.

SMALL SOLDIERS – Gameboy

Il tanto decantato film di Joe Dante lo devo ancora vedere, ma di certo non si è fatta attendere la pronta conversione in videogioco. Alla guida di uno dei membri della squadra dei Gorgonites dovrete oltrepassare dodici livelli a scorrimento laterale per raggiungere la base dei rivali Commandos. Armi bonus, oggetti supplementari e locazioni segrete saranno presenti come in ogni buon platform/arcade che si rispetti. Atteso per la fine di ottobre.

YODA STORIES – Gameboy

Afferra la tua spada laser, giovane Jedi e inizia l'addestramento per dominare la Forza. Così inizia il mix di avventura ed esplorazione che caratterizza l'ultima licenza LucasArts. Ai comandi del giovane Luke Skywalker dovrete affrontare pericolosi nemici e raccogliere armi, oggetti ed equipaggiamenti indispensabili per diventare un vero cavaliere Jedi. Grazie a un sistema di password potrete salvare il vostro progresso lungo i dieci intricati livelli del gioco. Buono Sforzo.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

AKA TRADE

Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv)
Tel. 0182 – 993874 r.a.
Fax 0182 – 991101
www.nyko.it

nYko™

Powered by...

Distributori regionali:

Piemonte:
SOFTWARE NEWS - Via G. Deledda 18 Moncalieri (TO)
Tel. 011/6811131 Fax 011/6892740

Triveneto e Sicilia:
CD WORLDLINE - Via Ugo Foscolo 5/a Pordenone
Tel. 0434/573484 Fax 0434/573537

Emilia:
Game shop e Computer shop
MEDIAMARKET - Via Ducale 40 - Rimini
Tel. 0541/59259 Fax 0541/59371
Videoteche ed Elettrodomestici
PRANDI FOTO & VIDEO - Via Vertoiba 5/c - Reggio Emilia
Tel. e Fax 0522/920285

Liguria:
CD EUROM - Via G. Opisso, 146 - Genova
tel. 010/6982772 Fax 010/6981132

Rivenditori:

(GE) Genova IL BALILLA GIOCATTOLI Tel. 010/561040
Genova F.O.V. Tel. 010/5704374
Bolzaneto SCABINI GIOCATTOLI Tel. 010/7404801
Lavagna JOLLY E GIOCHI Tel. 0185/397074
Sestri P. GOEMONS VIDEOGAMES Tel. 010/6012434
(IM) Sanremo FANTASIA Tel. 0184/530545
(SP) La Spezia ONE O ONE Tel. 0187/564111
(TO) Venaria Reale BLU SYSTEM Tel. 011/4524125
(CN) Bra MEDIASTATION Tel. 0172/412487
(NO) Suno COROLLA/RISPARMIONE Tel. 0322/862941
(UD) Cervignano CINECITTA' Tel. 0431/32115
(PN) Fontanafredda YO-YO VIDEO Tel.0434/998601
Sacile CARTA LIBRI & Co. Tel. 0434/781977
(VR) Colognola A.C. ANTEPRIMA VIDEO & MUSICA Tel. 045/6150880
(MN) Asola VIDEO MOVIE Tel. 0376/720185
(PC) Carpaneto I DUE PORCELLINI VIDEO CLUB Tel. 0523/852282
(RE) Reggio Emilia CLERKS Tel. 0522/435940
Correggio VIDEOLOOK Tel. 0522/642293
Correggio MUSIC SHOP Tel. 0522/692116
(BO) Calderino di M.S. Pietro VIDEOLAND Tel. 051/6762478
Castello d'Argine VIDEO PLANET Tel. 051/977726
S. Giovanni Persiceto VIDEO EDICOLA LELLI Tel. 051/825607
(TR) Terni MEGABIT CLUB Tel. 0744/426465
(RM) Roma HOLLYWOOD IN ROSA Tel. 06/30577992
Roma SPOT SERVICE Tel. 06/4380022
Roma CHI.RO.PA Tel. 06/2148248
Bracciano CENTRO HI-FI Tel. 06/99804159
(NA) Casoria EXPLOTION VIDEOGAMES Tel. 081/7580523
(PZ) Potenza SOGES Tel. 0971/35515
(CT) Gravina di Catania CENTRO GIOCATTOLI LA GUIDARA Tel. 095/415105
(OR) Oristano BOLTON Tel. 0783/211224
(SS) Alghero ESSERRESSE COMMERCIALE Tel. 079/986078

Valigetta per **PSX** ed accessori

Scorpion Dual Shock **PSX**

Disponibile Action Replay trasparente per **PSX** ed altre novità . . .

e non solo...

THE MAXIMIZER

Ideale per TEKKEN 3

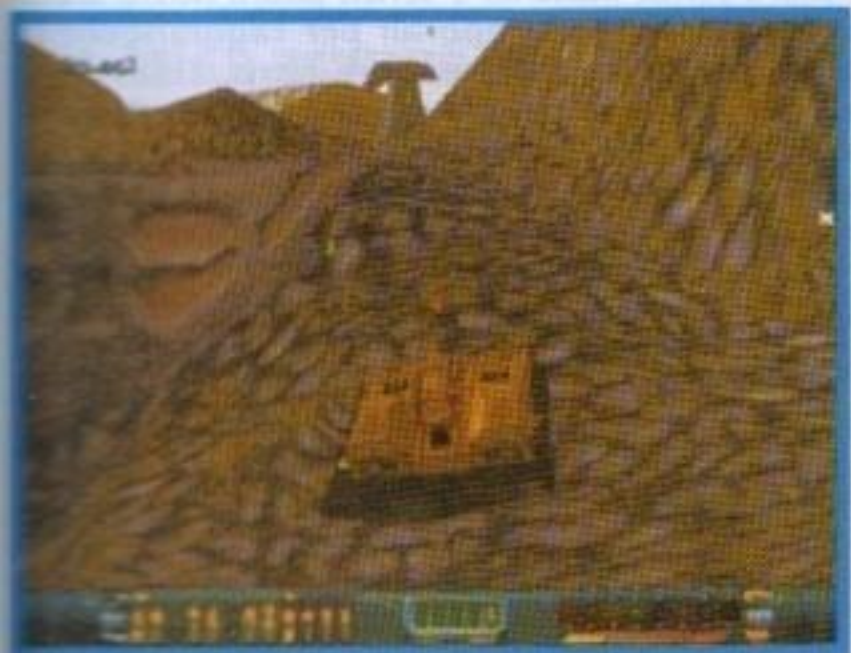
Tutti i loghi e i marchi citati sono

GREMLIN INTERACTIVE

BODY HARVEST – N64

La razza umana è prossima all'estinzione a causa di un'invasione aliena, protrattasi per decenni, che ha provocato il graduale ma inesorabile declino delle difese terrestri. Le speranze sono raccolte in un gruppo di scienziati in procinto di ultimare la macchina del tempo, capace di riportare nel passato un team di due persone per eliminare alla radice il germe dell'invasione. Al comando di due temerari marine spaziali dovrete viaggiare a ritroso nel tempo e distruggere tutte le risorse dei nostri invasori. Con la possibilità di utilizzare sedici differenti tipi di veicoli, numerose armi e con la presenza di svariati edifici da esplorare, il gioco offre sia sequenze di puro blastaggio che momenti di esplorazione e ricerca.

WILD METAL COUNTRY – N64

Certo che secondo Gremlin la razza umana è proprio messa male. Anche in questo gioco l'indiscriminato progresso tecnologico ha portato le macchine costruite per servire l'uomo a rivoltarglisi contro. Il pianeta Terra è stato così conquistato da forme di intelligenza meccaniche, auto-evolutesi grazie al perfezionismo raggiunto in campo militare dall'uomo. Dopo anni di totale dominio da parte delle macchine, l'uomo ha cominciato a riacquistare un minimo controllo su alcuni mezzi da battaglia. Ora, ai comandi di uno di questi apparecchi, starà a voi dover distruggere i nove centri di controllo dislocati sul pianeta e porre così fine al dominio meccanico.

TANKTICS – Psx

I programmatori della Dma Design si sono sempre distinti per la costante innovazione introdotta in quasi tutti i loro giochi, a partire dall'ultimo loro prodotto, il tanto criticato Gran Theft Auto. Anche in questo caso hanno sconquassato il modo di concepire i giochi strategici in tempo reale modificando la struttura, ma soprattutto la filosofia di gioco. In Tanktics, infatti, sarete al comando di un macchinario in grado di trasformare qualsiasi essere vivente in un mezzo da combattimento. Utilizzando quindi le risorse offerte dall'epoca durante la quale vi troverete a giocare (Età della Pietra, Medioevo, Era moderna e Futuro) dovrete cercare di proteggere le vostre terre dall'assalto dei nemici. Il tutto impartendo ordini alle truppe e seguendo l'evolversi della battaglia grazie alla completa realizzazione poligonale di mezzi e area di gioco. Distruzione sì, ma con humor (pensate a cosa potrebbe succedere se gettassimo una pecorella nel macchinario "crea robot", il risultato sarà quantomeno divertente).

ACTUA TENNIS – Psx

Cambiamo genere e passiamo a qualcosa di più calmo e tranquillo (fino a un certo punto). Un gioco di tennis non è che abbia molto da dire sotto il profilo tecnico e quindi, tralasciando l'ovvio motion capture, la grafica completamente poligonale, gli effetti sonori "più veri del vero" e altre cosucce del genere, vi dico che bisogna solo giocarci e io non vedo l'ora di averlo tra le mani per testarlo a dovere (sono un gran appassionato di questo sport).

ACTUS SOCCER 3 – Psx

Uscirsene con un gioco di calcio dopo l'avvento di sua maestà Iss Pro '98 è certamente una mossa azzardata. Qui però siamo di fronte all'ultima incarnazione di quello che è sempre stato ritenuto un buon simulatore di football: veloce (forse pure troppo), spettacolare e con una folta schiera di appassionati a sostenerlo. Per questa terza versione Gremlin, oltre ai consueti aggiornamenti di giocatori e club, assicura il miglior motion capture sulla piazza e miglioramenti grafici assortiti, sottolineando però come il loro rimanga il gioco di calcio più veloce in commercio. Questo non lascia molto spazio a un approccio più simulativo, però visti i buoni successi ottenuti sul campo, penso che Gremlin faccia bene a non variare eccessivamente l'impronta arcade del gioco.

ACTUA GOLF 3 – Psx

Tennis, calcio e ora golf. Anche lo sport nobile per eccellenza giunge alla sua terza incarnazione pronto a stupire con percorsi sempre più fotorealistici e un approccio simulativo semplice da apprendere. L'introduzione di una modalità "carriera" permette ai giocatori veri, quelli che amano partire dal basso per poi giungere, con fatica e impegno, ai tornei più importanti di calarsi pienamente nella vita di un golfista.

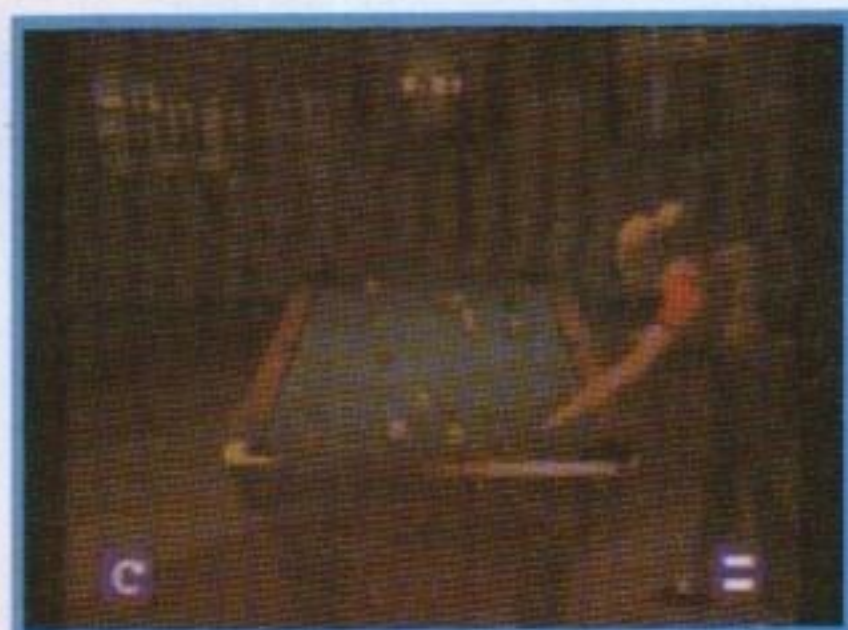
ACTUA ICE HOCKEY 2 – Psx

Mii ma quanti sono i giochi sportivi della Gremlin? Qui saremo impegnati a prendere a roncolate l'avversario con le mazza gentilmente forniteci da sponsor e club. Ogni tanto potremo colpire anche una pallina piatta, dura e che fa malissimo se presa in quel posto là, chiamato puck, giusto per ricordarci che stiamo giocando a hockey. Pure accà sono previsti miglioramenti d'ogni sorta, grafica dettagliata, motion capture realistico, effetti sonori da "stadio" e statistiche aggiornatissime.

POOL – Psx

Vi ricordate di quei bar malfamati dove ogni tanto vi rifugiavate per scappare all'interrogazione di latino? E vi ricordate che nel bel mezzo di quei bar fumosi c'era un tavolo verde dove loschi figuri si reggevano a malapena in piedi appoggiandosi

http://www.oldgamesitalia.net/

a dei lunghi bastoni? Bene quello era un tavolo da biliardo, l'ultimo sport che Gremlin ha deciso di convertire su Playstation. Grazie alla presenza di ben trenta diversi tavoli, ognuno caratterizzato da realistici modelli fisici riguardanti il rotolamento delle palle, il rimbalzo delle sponde ecc. e alla presenza di dieci avversari, mediante i quali apprendere via via nuove tecniche e abilità, il gioco sembra in grado di accontentare gli estimatori del panno verde.

PREMIER MANAGER 99 – Psx

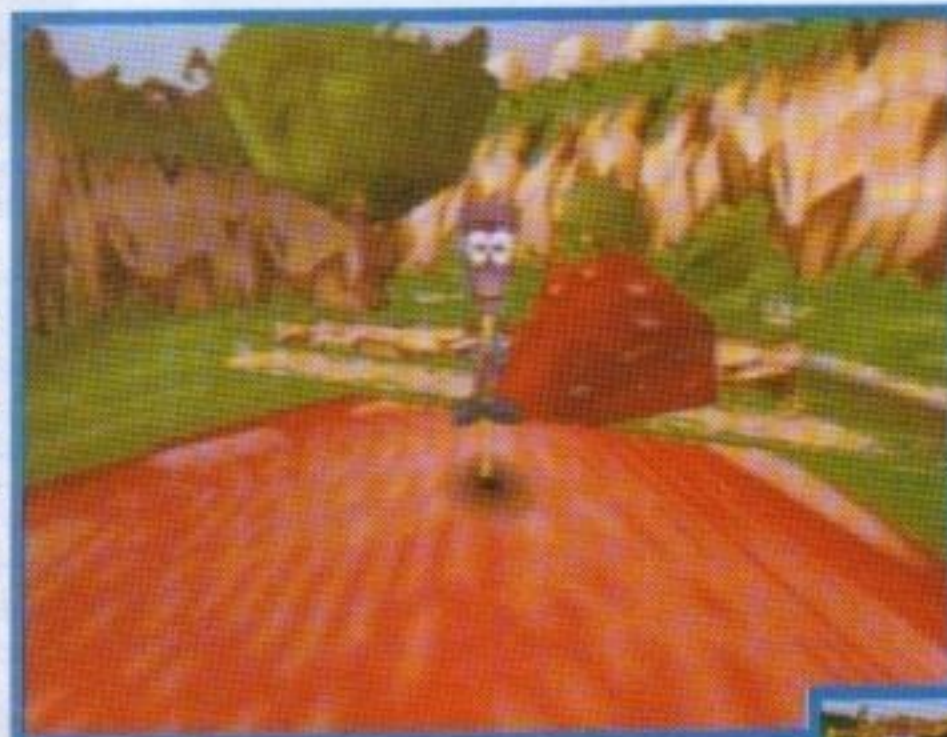
"Non dire gatto se non ce l'hai nel sacco!" Questa mitica frase immortalata dai ragazzacci di Mai Dire Gol fu pronunciata in un impeto di puro misticismo dal più grande allenatore italiano, il grande Trap. Per tutti coloro che puntualmente contestano la formazione della propria squadra del cuore o della nazionale e che credono di poter fare meglio dei CT in carica, giunge in aiuto l'ultimo prodotto sportivo targato Gremlin. Forte del database aggiornato di tutte le squadre del campionato inglese e con la possibilità di partecipare a tornei europei e anglo-italiani, Premier Manager '99 si candida come migliore simulazione manageriale riguardante il calcio.

HOGS OF WAR – Psx

Voi siete un porco. Ma no, cosa avete capito. Non sto dicendo che siete dei maiali (nel senso sporcaccioni), ma sto soltanto illustrandovi l'ultimo esempio di gioco strategico a turni ideato da Gremlin. Come suino siete calati nel bel mezzo della Prima Guerra Mondiale e alla guida di un gruppo di disperati dovrete dapprima istruirli e addestrarli per farli diventare dei veri soldati, per poi utilizzarli in missioni generate dal computer. La particolarità sta nell'aver rappresentato il mondo nel quale vivete e i personaggi con i quali interagite in completa grafica poligonale, aggiornando quindi agli standard odierni concept di gioco che definirei primordiali.

UBISOFT

RAYMAN 2, THE GREAT ESCAPE – Psx e N64

Rayman è stato il primo platform per Pc ad aver avuto vero e grande successo. Questo perché era riuscito a fondere magistralmente grafica bitmap colorata e dettagliata, difficoltà di gioco graduale e simpatico umorismo. Il suo seguito non fa altro che aggiungere al tutto la terza dimensione, spingendo ancor di più l'acceleratore dal punto di vista grafico, grazie alla potenza dei 32-64 bit. Per il resto ci troviamo di fronte, a prima vista, a un classico platform tridimensionale, anche se sicuramente tocchi di classe e locazioni segrete faranno di tutto per stupirci e ammaliarci. Aspettiamo frementi la versione definitiva.

TONIC TROUBLE – N64

Altro platform poligonale per Nintendo 64, che fu presentato tempo addietro come primo esempio di gioco in grado di sfruttare la potenza grafica di processori Pentium2 e schede grafiche agp. E' perciò chiaro che i programmatori puntano moltissimo sull'impatto visivo del gioco, ed è forse per questo che non è in programma una versione Playstation, che sarebbe risultata meno impressionante del dovuto a causa della bassa risoluzione. In questa avventura saremo alla ricerca dell'antidoto in grado di porre rimedio al disastro ecologico provocato accidentalmente dal povero Ed, di professione shakeratore spaziale, che ha rovesciato il carico di sostanze chimiche sulla vegetazione, provocando mutamenti alla flora esistente. Dieci livelli di pura azione e incredibile grafica, da testare al più presto sui monitor redazionali.

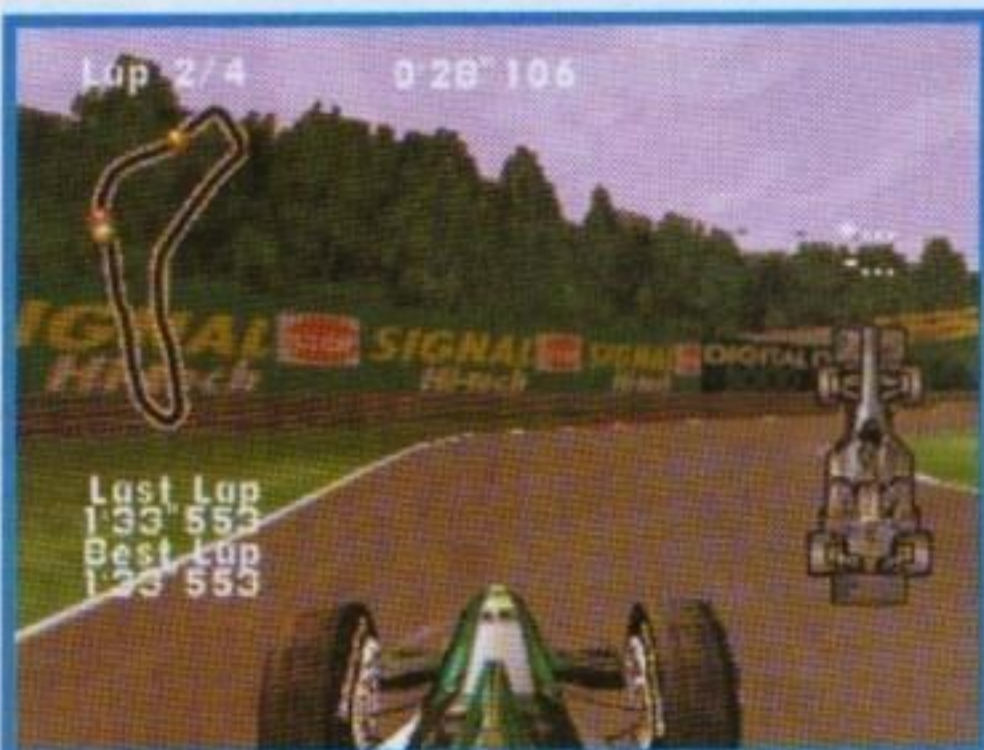
HIPE-THE TIME QUEST – N64

Ullalà un gioco con gli omini del Playmobil. E per l'esattezza del Playmobil medievale, pieno di cavalli, cavalieri e dame in pericolo. Proprio un cavaliere senza macchia e senza paura dovrà attraversare le falde temporali per raggiungere la fidanzata rapita dal Cavaliere Nero. Finalmente un poligonale in terza persona dove non c'è la solita sosia di Lara Croft. Quaranta livelli e oltre cinquanta nemici non potranno certo fermare il prode, diciamo che ci proveranno.

S.C.A.R.S. – Psx e N64

Metà animali, metà macchine, S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation) promette di frastornarci, conquistarci , sfarfugliarci (qualunque cosa voglia dire) con la velocità e la frenesia del suo quadruplo split-screen (sia su N64 che Psx). Non sono ammesse regolarità ma anzi, più sarete cattivi e aggressivi contro gli avversari e maggiori possibilità di vittoria avrete. Un mezzo così sarebbe l'ideale per il traffico mattutino.

MONACO GP RACING SIMULATION – Psx e N64

Benché il titolo sia ancora in fase embrionale, tant'è che nemmeno il titolo è definitivo, ho pensato fosse giusto concedergli una piccola citazione, con l'intento di ritornarci sopra una volta raggiunta una fase di sviluppo maggiormente avanzata.

ALL STAR TENNIS '99 – Psx e N64

Non so se le foto a corredo rendano giustizia a uno dei giochi che mi hanno maggiormente impressionato dal punto di vista grafico. Dagli screenshot in mio possesso ho potuto notare un'incredibile dettaglio dei tennisti, che assomigliano incredibilmente alle loro controparti reali. Inoltre l'ottimo uso del gouraud shading ha smussato le spigolosità tipiche dei modelli poligonali e finalmente è un piacere vedere delle gambe (specialmente di donna) veramente ben fatte. Actua Tennis della Gremlin ha un serio contendente al trono di miglior simulazione tennistica, ed io spero di farne da giudice arbitro.

http://www.oldgamesitalia.net/

GT INTERACTIVE

B-MOVIE – Psx

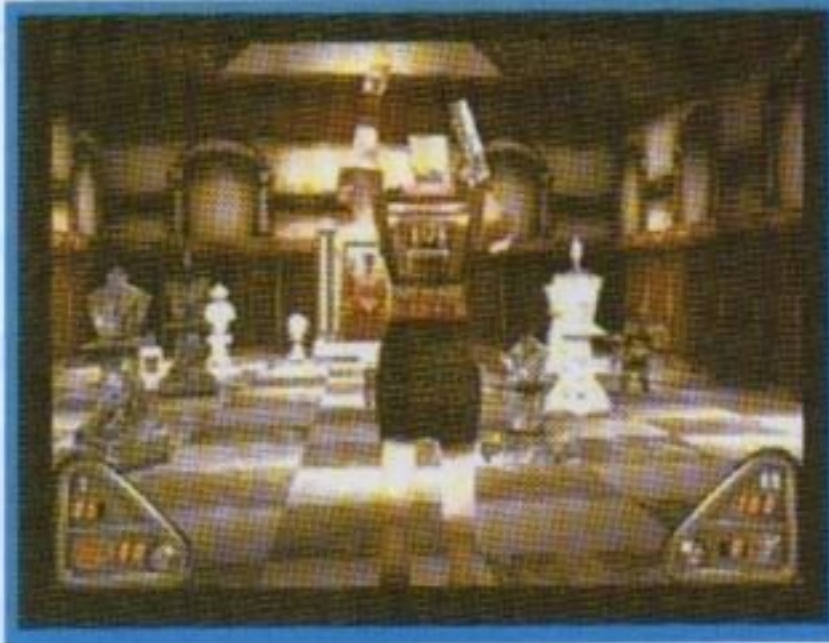
Come nel pazzoide film di Tim Burton "Mars Attack", in questo gioco ci troviamo nella scomoda posizione di dover difendere la nostra amata Terra (tanto amata che la inquiniamo senza rispetto) dallo scomodo attacco portato da quei cattivoni di marziani, allo scopo di ridurci a sudici schiavi al loro servizio. Noi a bordo di un fiammeggiante, lussureggiante nonché strabiliante caccia dovremo fronteggiare le truppe nemiche in lungo e in largo per tutto il pianeta. Da Parigi a New York, da Londra a Roma, tutte le più famose capitali del mondo sono state riprodotte con fedeltà per farci calare meglio nel ruolo di salvatore della Patria. Alla strabiliante velocità di sessanta frame al secondo avremo la possibilità di incrementare la nostra potenza di fuoco destreggiandoci tre esplosioni e cotillion assortiti. Il 25 di ottobre su tutti i pianeti del sistema solare.

GEX 64 – N64

Ma chi è? Indiana Jones? Bruce Lee? James Bond? Ma no, è il gecko più esibizionista che ci sia. Dopo aver stupito con le sue movenze e frasi umoristiche su Psx, Gex si appresta a far concorrenza a Mario 64, mantenendo ben saldi i punti forti della versione Playstation: umorismo, varietà di situazioni e frenesia di gioco, questa versione si ripromette di sfruttare caratteristiche peculiari del Nintendo quali l'antialias per donare al tutto un aspetto ancor più accattivante. Previsto per ottobre.

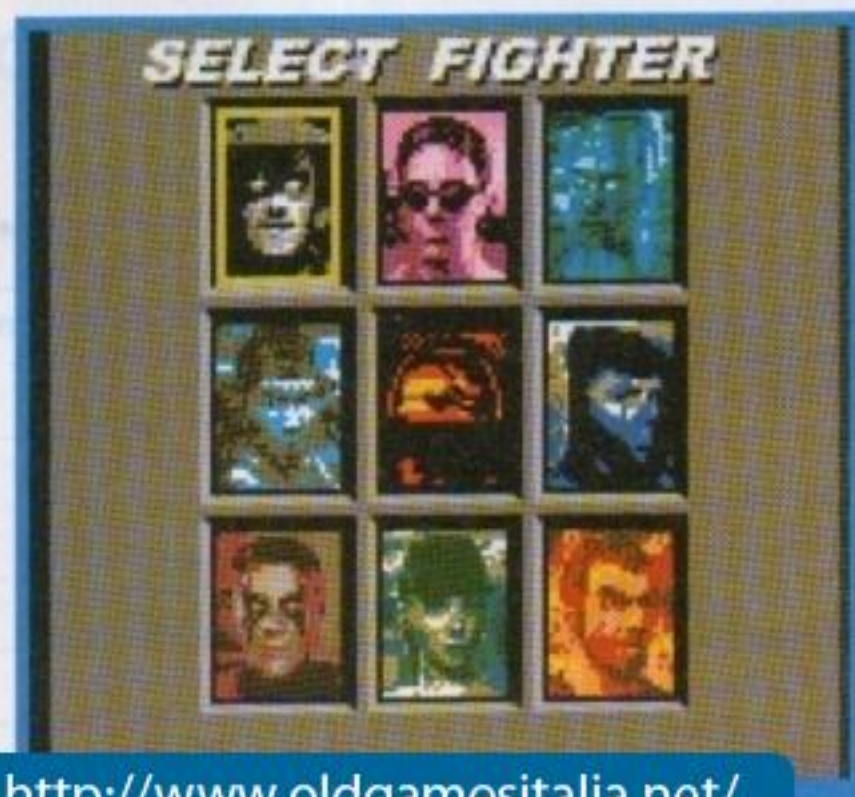
DUKE NUKEM: TIME TO KILL – Psx

E' tornato è tornato, tosto, macho e incavolato. Con la veste ben rifatta, di poligoni si tratta, ora è pronto a viaggiare per lo spazio temporale. Se l'aspetto è cambiato, e in bene mi par scontato, i suoi modi e le maniere fan tremare stand di fiere. Trema Lara il Duca è arrivato, tosto, macho e incavolatoÓ

STREAK – Psx

Uno dei primi giochi di cui ho fatto la preview non è ancora arrivato sui nostri monitor in versione definitiva e, visto che l'uscita è stata fissata per il mese di novembre, può essere che i programmatori stiano lavorando alla grafica del gioco, punto nel quale maggiormente peccava la versione di prova in mio possesso. La zuppa è sempre quella, gare su skateboard volanti per uno, due o quattro giocatori mediante split screen e link. Tredici piste sulle quali gareggiare e più di dieci personaggi da selezionare. Sul prossimo numero la probabile recensione.

MIDWAY

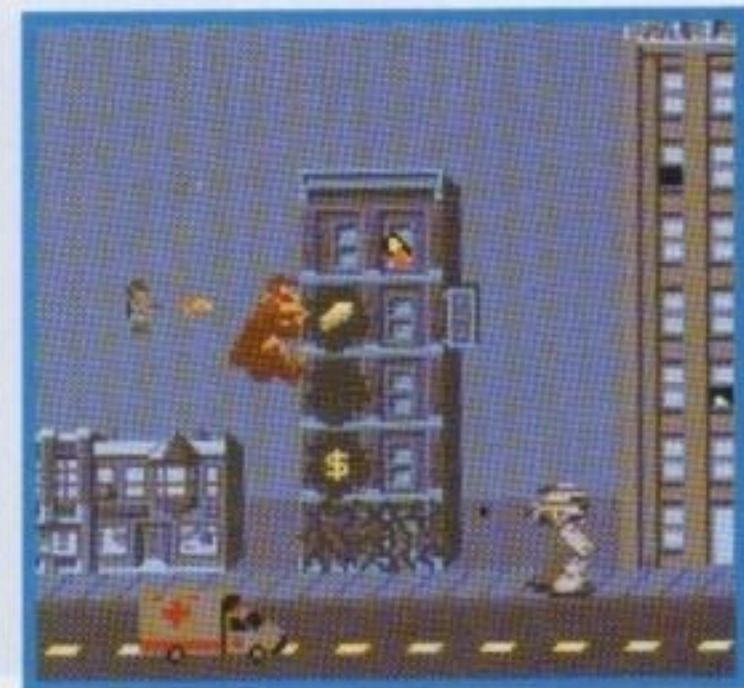
MORTAL KOMBAT 4 – Gameboy e GB Colour

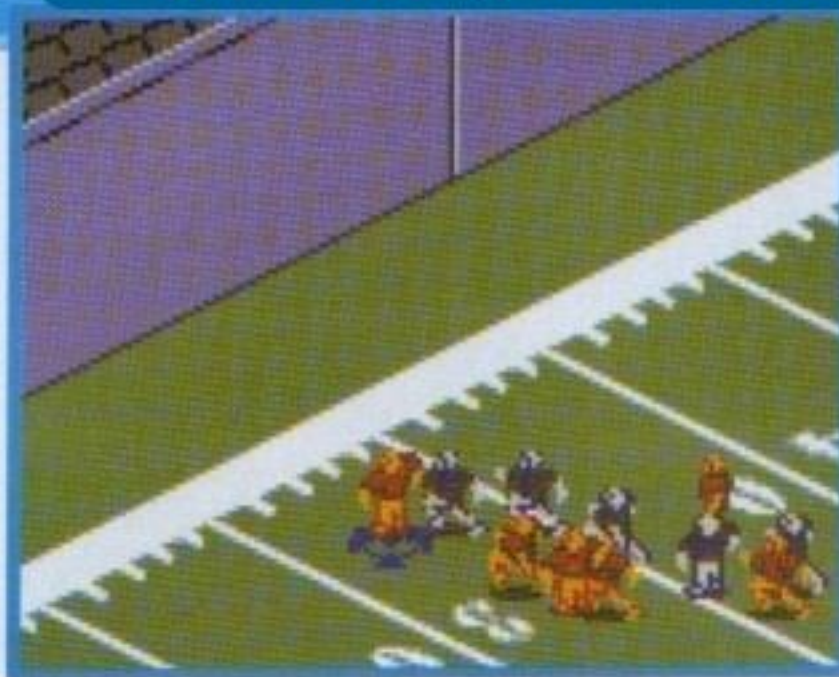
In arrivo anche sul portatile più venduto al mondo e per il suo successore a colori l'ultimo, violento, picchiaduro con Goro, Liu Kang e compagnia bella più cattivi che mai. Buon smazzulamento a tutti.

SAN FRANCISCO RUSH – GB Colour

Dalla non entusiasmante versione per Nintendo 64 ecco la trasposizione sul nuovo gingillo della grande N. Con un totale di otto macchine, tre nuovi circuiti e diversi bivi tra cui scegliere, la strada migliore da percorrere SF Rush potrebbe rivelarsi una sorpresa per la giocabilità.

RAMPAGE WORLD TOUR - Gameboy e GB Colour

Sempre dalla versione a 64 bit (pure questa tutt'al-

tro che esaltante), i tre scalmanati bestioni si apprestano a sfasciare palazzi e automobili anche sui cristalli liquidi del piccolo Gameboy. Visto che la grafica qui è relativa, e dato che la giocabilità ha sempre contraddistinto i giochi su Gameboy, chissà che non ci scappi il giocone.

NFL BLITZ - Gameboy e GB Colour

Ossa rotte, mascelle incrinate, gambe spezzateÖ No non è un nuovo capitolo di Mortal Kombat (per ora siamo a 4) ma la dinamica di una "tranquilla" partita di football americano. Senza correre il rischio di farvi del male potrete simulare una bella partita sette contro sette mentre la prof. sta spiegando chissà quale inutile teorema algebrico, ricordandovi però di non esultare troppo in caso di touch down, sareste sgamati in un batter d'occhioÖ

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

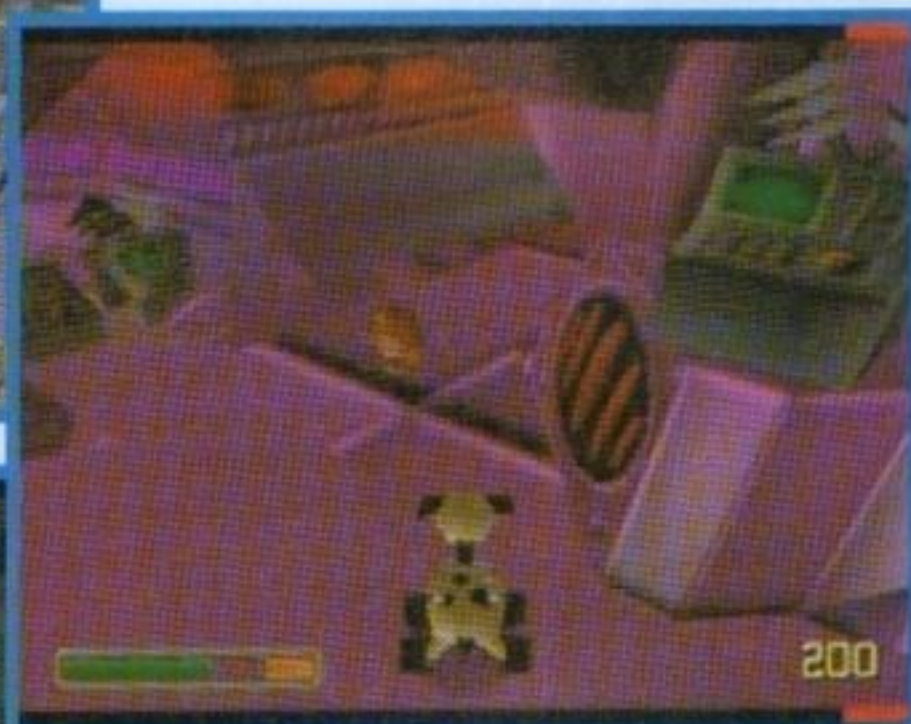
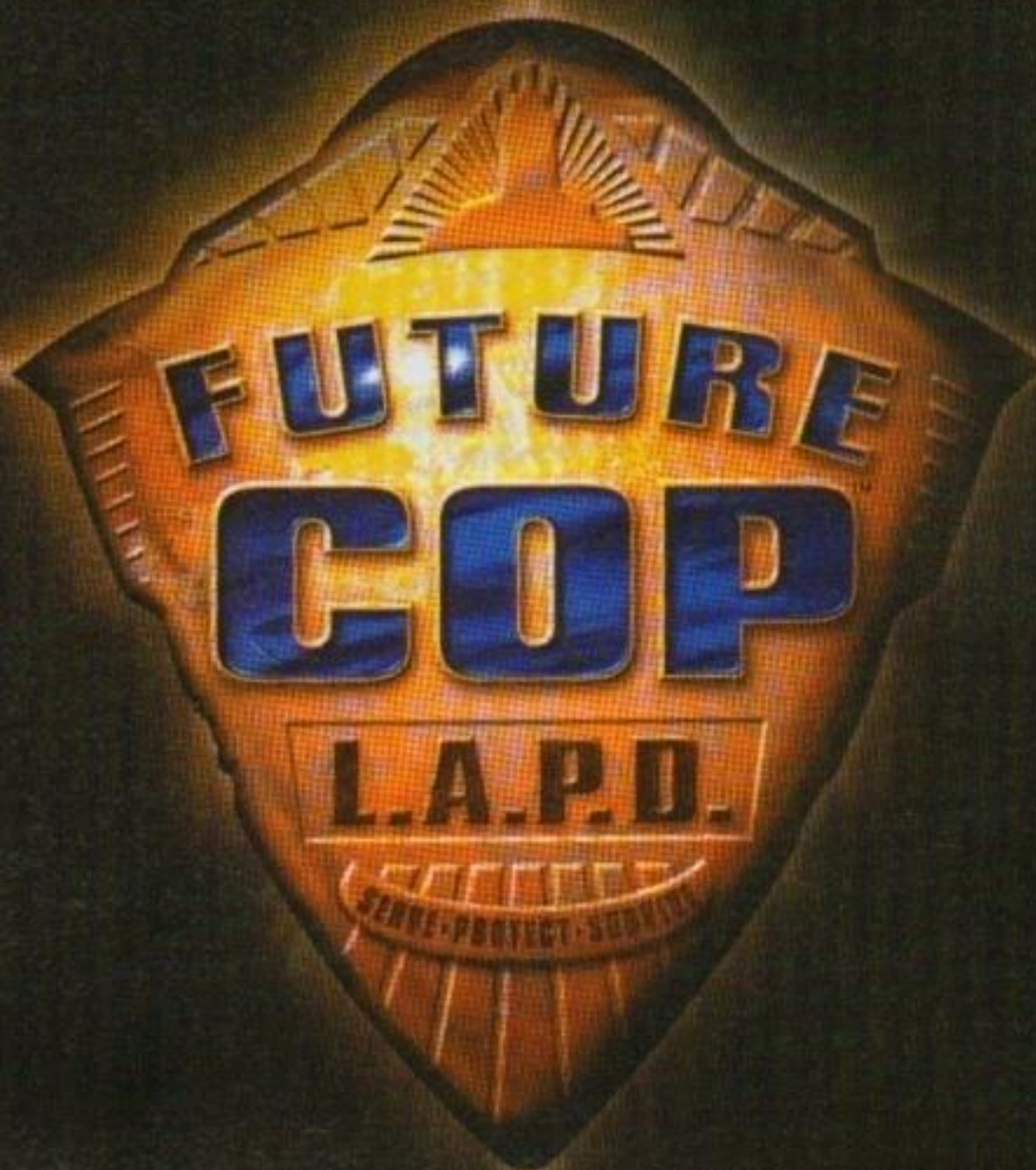
MONKEY HERO – Psx

Si presenta decisamente bene l'ultimo Rpg/adventure dei programmatori della Blam!. Prendendo spunto dalla leggenda giapponese dello scimmiotto che sfidò il Budda, rivisitato in cartoni animati e fumetti da diversi autori, tra i quali Akira Toriyama e il suo Dragonball, Monkey Hero ci vede alle prese con il disordine causato dal Signore delle Tenebre. Costui infatti ha incrinato l'armonia esistente tra il Mondo dei Sogni e il Mondo dei Viventi, iniziando ad occupare terre a lui proibite. Per ristabilire la pace perduta viene invocato il magico scimmiotto, dalla potenza incredibile e dai molti poteri, l'unico in grado di oltrepassare indenne i dieci dungeon colmi di pericoli e giungere alla resa dei conti con il Signore delle Tenebre. Una trama organica ci svelerà le nostre missioni a poco a poco, permettendoci di entrare nel pieno spirito dell'avventura.

GRAND THEFT AUTO – Psx

Svelto svelto per segnalarvi che, in novembre, sarà rilasciata la versione economica del controverso (ma vendutissimo) gioco del "ladro di automobili". Le mamme sono avvisate.

SPACE STATION SILICON VALLEY – N64

Un pazzo pazzo gioco questo qua. Evo è il nome di un gran cervellone, costruito per studiare forme di vita extraterrestri e spedito in orbita nel lontano 2001 (ora siamo nel 3000) per evitare che la sua crescente intelligenza potesse costituire pericolo per l'umanità. Voi assumerete il controllo di Evo e ripercorrerete le tappe evolutive su più di cinquanta pianeti nei quali, grazie a macchinari antropomorfi da voi costruiti (orsi muniti di caterpillar, lama con seghe circolari, volpi infuocate ecc.), dovrete affrontare e sconfiggere le specie aliene più disparate per impossessarvi dei loro poteri e aumentare la vostra forza. Il fatto interessante è che non dovrete combattere come in altri arcade , o meglio non dovrete solo fare quello. Sarete infatti sfidati a gare di velocità, alla risoluzione di puzzle e al ritrovamento di oggetti e utensili. Sempre prodotto da Dma, il gioco promette scintille.

FUTURE COP
L.A.P.D.
SERVE • PROTECT • SURVIVE

La città degli Angeli ha bisogno di un salvatore.

Lascia a casa la tua aureola.

SERVIRE, PROTEGGERE, SOPRAVVIVERE

È IL 22° SECOLO. LE STRADE MALFAMATE DI LOS ANGELES SONO PERSINO PEGGIORATE. LE GANG CRIMINALI LOTTANO PER IL CONTROLLO, MA HANNO UN NUOVO NEMICO, SEI TU! INDOSSA L'ARMATURA IN CERAMITE E UTILIZZA L'ULTIMA TECNOLOGIA AL PLASMA. LA TUA MISSIONE È DI ABBATTERE I CATTIVI. E SE RIESCI A REGGERE, PROCEDI CORPO A CORPO IN MODALITÀ SCHERMO A DUE GIOCATORI. O MUORI TENTANDO.

WWW.FUTURECOP.COM

CTO
www.CTO.it

ELECTRONIC ARTS™
www.ea.com

PlayStation

GROLIER INTERACTIVE

VIRUS 2000 – Psx

Certamente la trama non è il suo forte: un a razza aliena ha infettato le specie animali di un terribile virus, in grado di estinguere qualsiasi forma vivente nel giro di pochissimo tempo. Sulla Terra è rimasta una sola navicella in grado di combattere gli alieni, distruggere le fonti del virus e salvare gli umani fatti prigionieri. Logicamente tocca a noi videogiocatori pilotare tale gingillo e aiutare il genere umano. Virus 2000 è il seguito dell'acclamato gioco ideato e realizzato nel lontano 1980 da quel geniaccio di David Braben, creatore del gioco più mitico forse mai realizzato: Elite. La particolarità di Virus 2000, oltre l'ormai classica grafica poligonale multicolore, è la realizzazione del modello fisico dell'astronave, dei suoi movimenti e della sua interazione con le condizioni ambientali variabili del gioco. Vento, acqua, pressione e altro ancora modificano la risposta ai comandi impartiti dal giocatore, così da trasmettere sensazioni il più possibile reali, o quantomeno immersive.

TANK RACER – Psx

Immaginate la Ferrari di Schumi e la McLaren di Coultard nel loro ultimo pauroso incidente. Sostituite ora ai bolidi di Formula Uno e alla pista levigata da gran premio dei massicci carroarmati e strade ricche di dossi e oggetti da prendere a cannonate. Bene, avrete un'idea di cosa è possibile fare in Tank Racer. Scegliete uno dei quindici carroarmati disponibili e gareggiate sui numerosi circuiti nel campionato più distruttivo mai esistito. Grafica in alta risoluzione e split screen completano il menu.

DRAGONFLIGHT –CHRONICLES OF PERN- Psx

Tratto dai libri pubblicati dalla scrittrice Anne McCaffrey, famosa autrice di romanzi di fantascienza in grado di vendere più di trenta milioni di copie dei suoi libri, Dragonflight è il prodotto di punta del prossimo anno per la Grolier. Strutturato come un gioco di ruolo in prima persona dalla ben definita atmosfera fantasy, e sebbene ancora in ritardo di sviluppo, il prodotto offre una grafica già coinvolgente e può contare su una trama di sicuro spessore.

CODEMASTERS

La casa del recente Colin McRae Rally è stata abbastanza parca di notizie e demo dimostrativi dei loro ultimi progetti così che, invece di dedicare ad ogni gioco un boxettino di poche righe, ho pensato bene di descriverli tutti brevemente in unica sede. Cominciamo con PRINCE NASEEM BOXING per Psx, che i più arguti di voi avranno intuito essere un gioco di boxe. Il titolo si fregia della licenza del ventitreenne Campione del mondo WBO categoria pesi piuma "Prince" Naseem Hamed. E' d'obbligo quindi pensare, viste le ultime produzioni Codemasters (Colin e Toca 1-2) ad un'attenta simulazione sportiva piuttosto che al solito picchiaduro. Altro gioco sportivo, sempre per Psx, è NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING. Qui la simulazione lascia spazio a paurose discese da ripidi pendii in sella a una bicicletta. Ventisei tracciati disponibili, possibilità di upgradare la bici e la possibilità di scegliere il personaggio preferito da una lista di sedici sono ottimi biglietti da visita. BRIAN LARA CRICKET (pure chisto per Psx) tratta invece uno sport molto famoso in Inghilterra ma assai poco praticato nelle altri parti del mondo: il cricket. Anche questo prodotto ha ottenuto la licenza di sfruttamento dell'immagine e del nome di Brian Lara, che non so minimamente chi sia, ma suppongo un grande campione di questo sport. Statistiche aggiornate, quarantasei stadi, e una grafica poligonale molto dettagliata faranno felici gli estimatori di Lara (Brian no Croft). Infine, la conversione per Nintendo 64 del più divertente gioco in multiplayer mai creato: MicroMachines V3, qui ribattezzato MicroMachines 64 Turbo. Si sa bene che, nonostante una realizzazione grafica di tutto rispetto, il gioco dà il meglio di sé sotto il profilo della giocabilità. Anche qui è possibile giocare fino in otto e tutte le caratteristiche della versione Psx sono state mantenute inalterate, mentre la grafica appare più nitida e definita. E la Codemasters saluutaa.

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGE SOFTWARE PLC

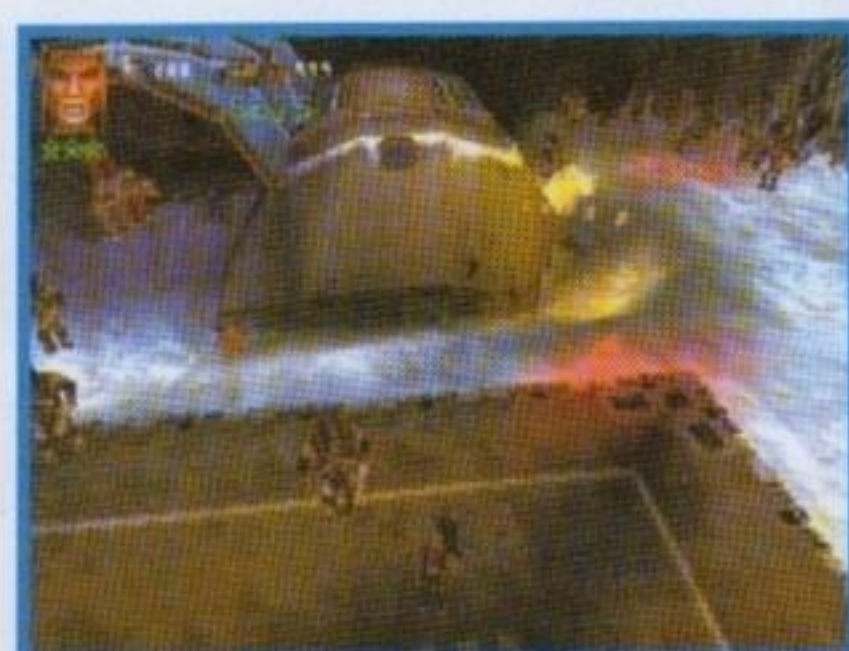
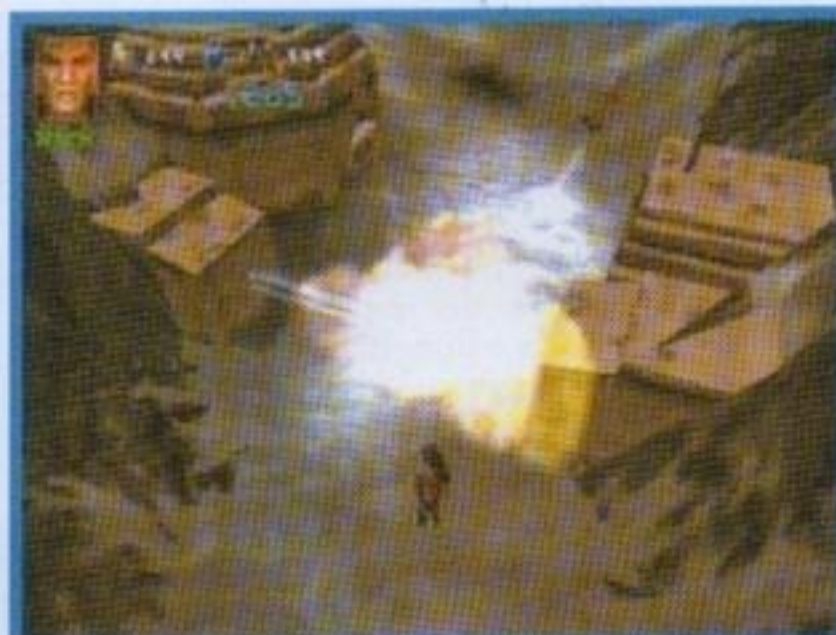
INCOMING – Dreamcast

Primo prodotto sviluppato esternamente per il nuovo gioiello Sega, in uscita a novembre nella Terra del Sol Levante. Non ci sono foto a corredo, comunque vi snocciolo qualche interessante dato tecnico: split screen (niente di nuovo), risoluzione di 640x480 (notevole), 10.000 poligoni al secondo (sembrano tanti), esplosioni e botti in puro stile 3DFX. Il gioco non è un granché, il solito sparatutto in prima persona, ma la realizzazione tecnica su Pc dotato di scheda acceleratrice era veramente spettacolare. Comunque non è certo per questo che comprerete un Dreamcast (qualcuno ha detto Sega Rally 2?).

RUUD GULLIT STRIKER – Psx

Ennesima incarnazione di Striker, gioco di calcio che ottenne buon successo un paio di anni or sono, ma che poi venne surclassato sulle console dell'ultima generazione con l'avvento di IssPro. La caratteristica principale di quest'ultimo capitolo è l'attenzione posta dai programmatori nell'intelligenza artificiale del portiere. Inoltre con la licenza ottenuta, i programmatori hanno potuto consultare sia Gullit, nelle vesti di giocatore e di allenatore, sia, tramite il trecciluto ex-attaccante del Milan, le principali nazionali mondiali, riproducendo così al meglio l'atteggiamento tattico che questa squadre hanno nella realtà (l'Italia è quindi costretta a subire perennemente). Per ora il trono di Iss Pro 98 è ben saldo, certo è che tutti questi giochi di calcio rappresentano una seria minaccia al Re. Aspettiamo con fiducia la versione definitiva annunciata per i primi mesi del nuovo anno.

EXPENDABLE – Psx e Dreamcast

Prendendo come esempio vecchie glorie come Commando e Ikari Warriors, i programmatori della Rage hanno pompato all'inverosimile tale concetto di gioco sino a sfornare un massiccio sparatutto in terza persona, alla Tomb Raider, dove però grandi esplosioni, frenesia e grosse armi la fanno da padrone. Vista l'uscita non prima dell'inizio del nuovo anno è presto per dare giudizi, certo è che la Rage in fatto di grafica ci sa fare.

SONY

ZERO DIVIDE 2 – Psx

Comandare grossi robottoni per malmenarsi può distrarre dalla routine che vuole i soliti galletti tutto muscoli e poco cervello e le classiche signorine poco vestite. Non c'è carne ne ossa, ma ferro, lamiere e olio che sgorga a litri. In movimento non ho visto nulla ma dalle foto in mio possesso posso dire che i combattenti sembrano molto ben definiti e particolareggiati, con alcuni colpi di classe come le armature che a poco a poco si rompono sotto i colpi dell'avversario. A novembre nelle migliori ferramenta.

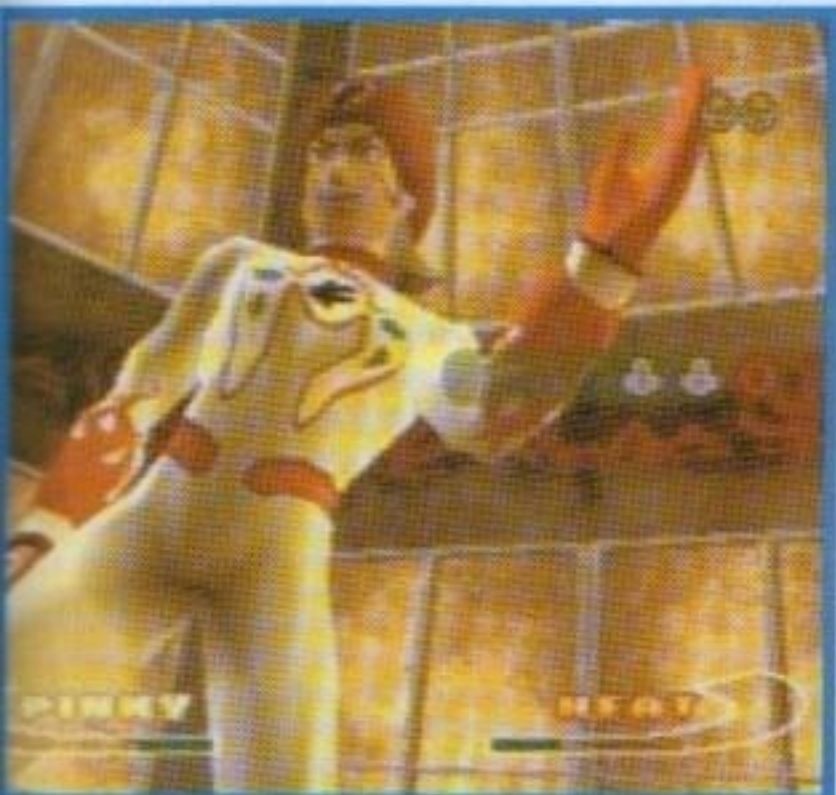
DEVIL DICE – Psx

Interessante puzzle game che vede piccoli diavoletti posti in equilibrio come acrobati alla sommità

http://www.oldgamesitalia.net/

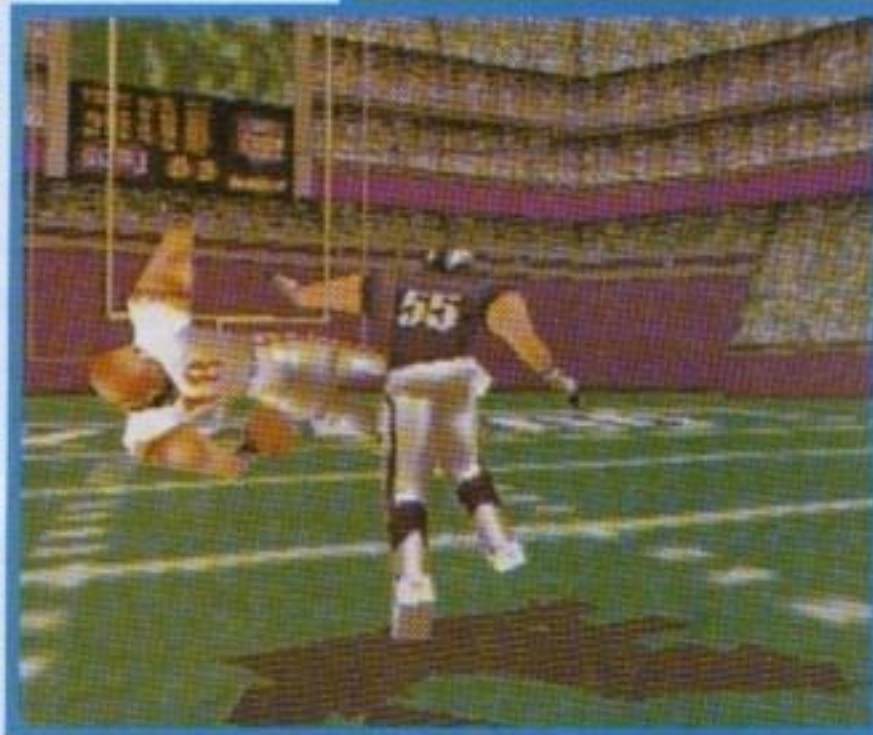
di dadi. Il loro compito è di farli rotolare sino a far combaciare due dadi della stessa specie che così scompariranno. Il gioco per fare la recensione del quale, senza che Mao se ne accorga, MA venderebbe anche Duspa...

BUST A GROOVE – Psx

Sulla scia di Parappa the Rapper ecco un simulatore di discotecari, peraltro recensito nella sua versione giapponese diversi numeri fa. Dopo aver scelto tra dieci tamarri quello con il quale siete più in sintonia, potrete esibirvi in ritmate sfide contro il computer o un vostro amico, per decidere chi è il re del sabato sera. Animazioni da sballo, una grafica ben definita per un gioco particolare ma intrigante, senza dimenticare le musiche totalmente rifatte in ingleseÖ A presto.

SYPHON FILTER – Psx

Un gruppo di terroristi ha rubato un'arma biologica in grado di uccidere in un attimo milioni di persone. La polizia non sa che fare e quindi è il caso che interveniate voi, Gabe Logan, agente segreto supersegreto ma tanto segreto che tutti vi conoscono e vogliono farvi la pelle. Sulla falsariga di Tomb Raider con più azione e meno sezioni salterecce.

NFL EXTREME – Psx

Altro giro altro massacroÖ digitale si intende. Non so se il grafico metterà la foto con il tipo che tira un ruzzone paura all'altro tipo, però se io fossi quel tipo non mi reggerei mica in piedi! Ragazzi è un gioco di football americano, cosa ve devo di di più? Ah, sì. Il joypad vibra.

WILD ARMS – Psx

Ormai sono secoli che questo rpg è uscito in versione americana, e non esagero se dico almeno un anno. Io ci ho giocato e posso raccontarvi la fine se voleteÖ hahaha! Ai tempi non era malvagio, anche se essendo uscito dopo Final Fantasy 7 ci perdeva non poco nel confronto. Eccetto nell'introduzione, che è favolosa.

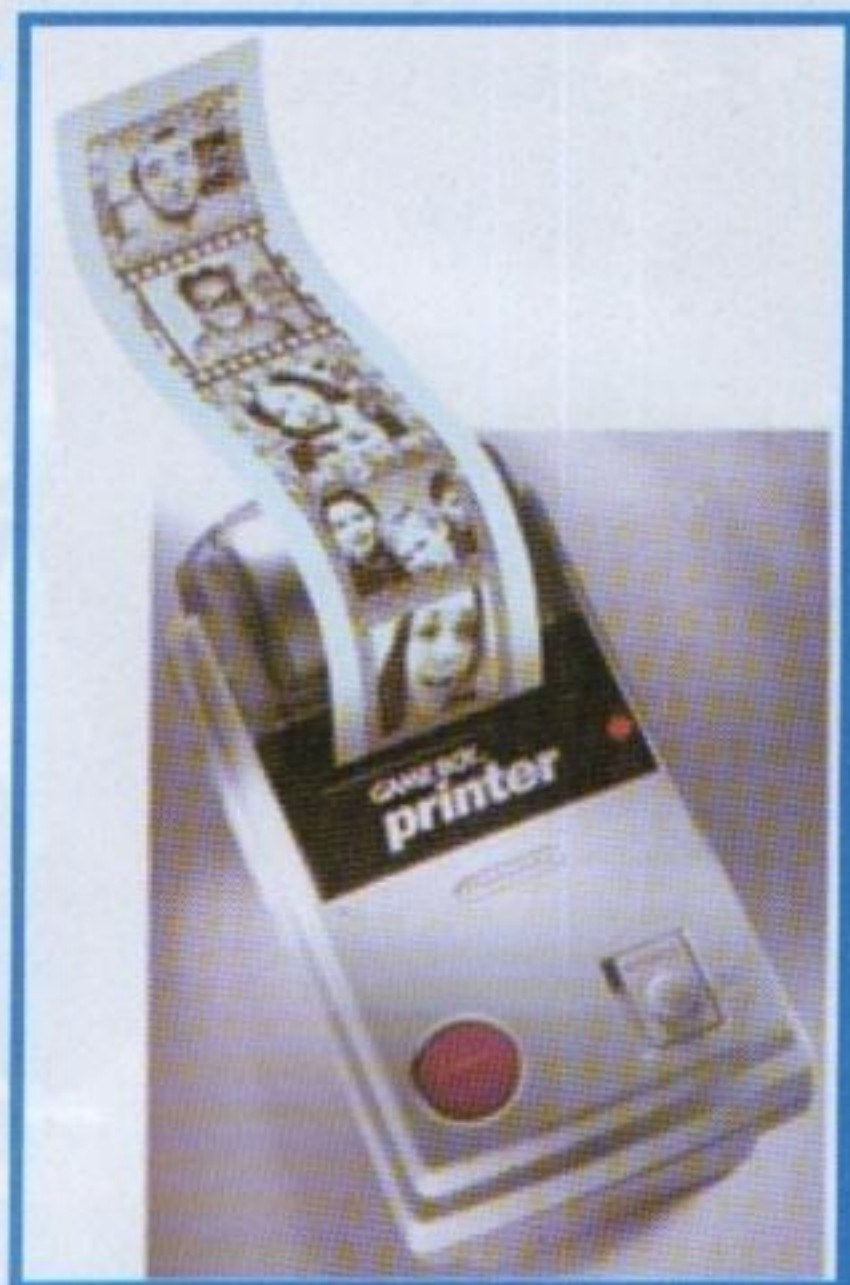
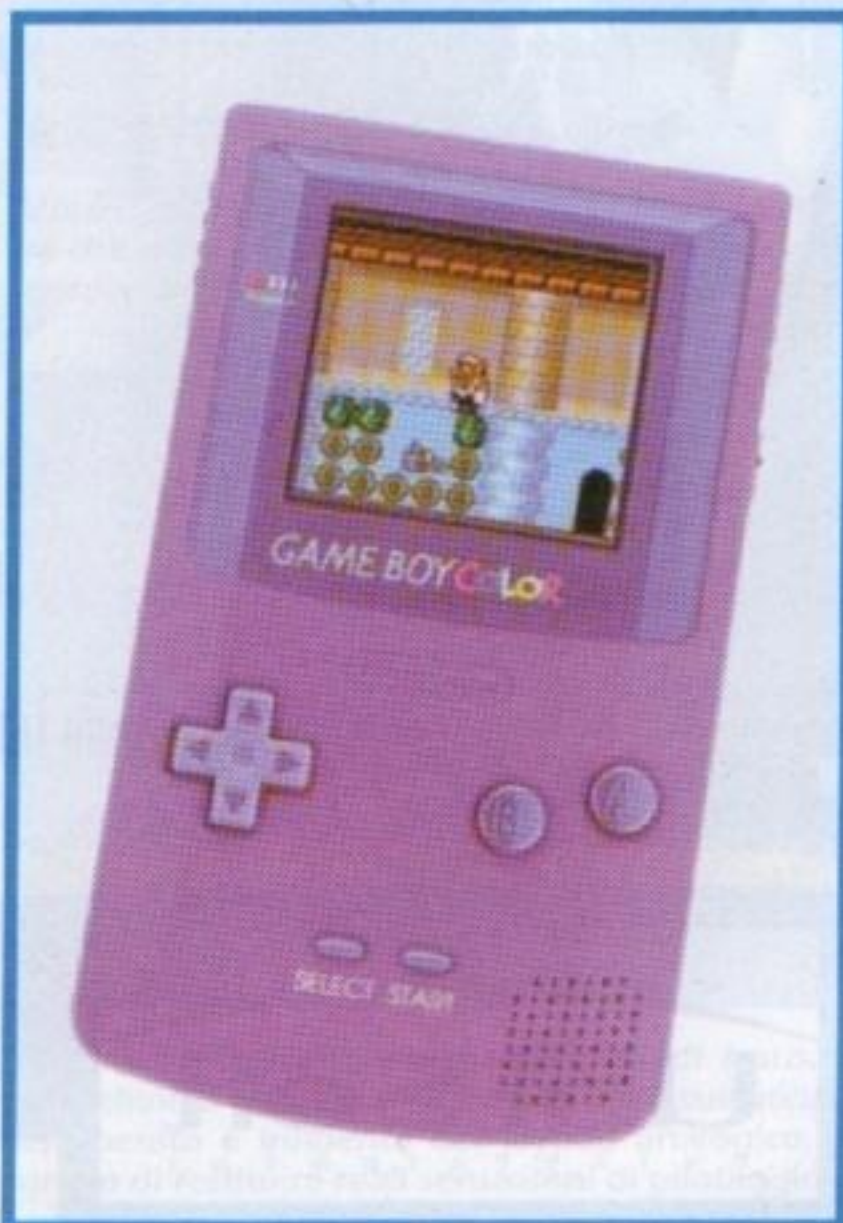
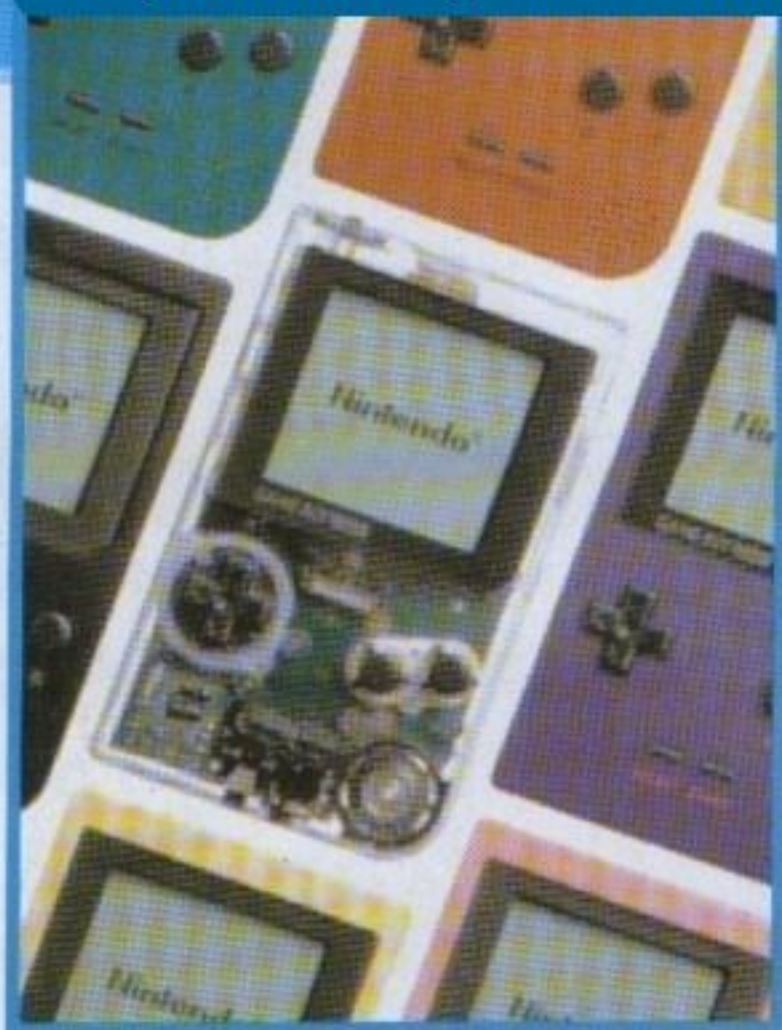
NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME – N64

Ci siamo, ci siamoÖ a novembre tutto il mondo vedrà quello che è già considerato (forse a ragione) IL gioco di ruolo per eccellenza. La storia non è cambiata e vede Link intraprendere un lungo viaggio, denso di avventure, per liberare la principessa Zelda rapita dal malvagio Ganon. Come potete vedere dalle foto la grafica si preannuncia favolosa e il solo pensiero che, dietro a tutto il progetto, si cela la magica mente di Shigeru Miyamoto - non so pensare alla magnificenza della storia. Lasciamo comunque spazio alle immagini, va'.

GAMEBOY COLOUR

Dopo tanta attesa, tutti i fanatici del videogioco portatile potranno placare la sete di colori e ravvivare le vecchie cartucce con il nuovo Gameboy Colour, disponibile in tutta Europa dal 23 novembre. Il nuovo gingillo è costituito da uno schermo in grado di visualizzare cinquantasei colori contemporaneamente da una paletta di trentaduemi-

http://www.oldgamesitalia.net/

...la e la possibilità di personalizzare la colorazione delle vecchie cartucce del Gameboy permette non solo di utilizzare il software posseduto, ma di ridare nuova vita a giochi ormai obsoleti. Inoltre, grazie alla possibilità di collegare il GB Colour con il fratello maggiore N64, nascono interessanti forme di interfacciamento tra media apparentemente distanti. Da non dimenticare (specialmente visto che viene ancora spinta non poco dalla Nintendo) la Game Boy Camera, che dà la possibilità di prendere foto col vostro GameBoy da stampare successivamente con un altro accessorio, in vendita separatamente.

1080° SNOWBOARDING – N64

Sicuramente in redazione non si farà a gara per provare questo gioco. Non perché sia brutto, anzi, ma perché Raffo ha praticamente l'esclusiva sui giochi di snowboard e sui vari ChoroQ. Cinque personaggi disponibili e otto piste selezionabili, oltre a consuete ed inedite modalità di gioco garantiscono sicuro successo per questo prodotto.

INTERPLAY

EARTHWORM JIM 3D – Psx e N64

Eccoci di nuovo trascinati dal più mentecatto degli eroi in una nuova avventura, questa volta completamente poligonale, piena di trovate senza senso e di grasso umorismo, dai fondali bizzarri ai personaggi più incredibilmente fuori di testa mai concepiti. Il caro Jim sarà impegnato lungo trenta intricatissimi livelli per raggiungere lo scienziato che l'ha ridotto il verme che è.

MESSIAH – Psx

Quasi in dirittura d'arrivo uno dei prodotti più seguiti dall'intera stampa specializzata. Grazie alle meraviglie tecniche che è in grado di compiere il nuovo potentissimo motore grafico, grazie all'ambientazione degradata, post-atomica, molto BladeRunneriana e alla caratterizzazione dei personaggi in modo tale da renderli veri esseri viventi, il gioco si preannuncia strepitoso.

R C STUNT COPTER – Psx

Volare oh ohÖ cadere oh oh oh ohÖ Niente paura che qui al massimo sfasciate un modellino poligonale di elicottero radiocomandato. L'idea è certamente originale - la possibilità di guidare modellini di elicottero - e tutto si basa sull'utilizzo esasperato e influente del joypad analogico, in grado di restituire reali sensazioni di pilotaggio di un mezzo radiocomandato. Bisognerà vedere se la giocabilità supporterà il lavoro tecnico.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY – Psx

Mii che bello, finalmente non devo più sopportare gli ordini del capitano Kirk ma posso addirittura prendere il posto del suo più grande nemico, il Generale Chang, massima autorità Klingon. Così potrò finalmente abbattere quel rottame dell'Enterprise e guardarmi in santa pace i film di Star Wars.

http://www.oldgamesitalia.net/

TORTURA I TUOI NEMICI!

Grazie all'arma più strana, originale e versatile mai vista in un videogioco, potrai ascoltare le urla dei nemici mentre li fai soffrire... scegli per loro la morte che si meritano! Il saccheggiatore di pianeti Karn ha privato Wex del suo mondo natale. Aiuta Wex a trovare 9 adolescenti alieni per sconfiggere definitivamente Karn e per dimostrare che l'amicizia può ancora vincere l'eterna lotta contro il male!

- 9 diversi mondi selvaggi rappresentati da una spettacolare grafica 3D, ognuno con il proprio personaggio dotato di poteri speciali che si riveleranno fondamentali per sconfiggere Karn.
- Strane e selvagge creature aliene si frapporranno sul tuo cammino.
- Una sola arma per sparare missili, lazzi elettrici, campi di forza e raggi capaci di trasformare i nemici in un assortimento di strane forme. Ma soprattutto un arma non solo per uccidere!

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS

O.D.T. – Psx

Promettente clone di Tomb Raider, con un pizzico dell'atmosfera di Resident Evil e la grafica dettagliata di entrambi. Siete un poliziotto impegnato a debellare la minaccia di infestazione provocata dall'uso sconsiderato, da parte di alcune industrie chimiche, dei loro prodotti sulla natura.

GLOBAL DOMINATION – Psx

Anche su Playstation cominciano a fiorire i giochi strategici in tempo reale. Qui il campo di battaglia sarà l'intero globo terrestre che voi dovrete conquistare dopo aver scelto quale nazione utilizzare per raggiungere lo scopo. Non sembra il prodotto in grado di sconvolgere il panorama videoludico, ma forse accontenterà gli strateghi, pochi ma presenti anche su Psx.

KONAMI

CASTLEVANIA 3D – N64

Non è sempre vero, ma spesso si può dire che un gioco è valido in base a quanto ha venduto. Per quanto riguarda la serie di Castlevania, ha venduto più di dodici milioni di copie e, nella sua ultima incarnazione, si offre con una rinnovata e spettacolare grafica 3D, ricca di effetti di luce in tempo reale e di dettaglio. Purtroppo non potremo vedere qualcosa di più corposo se non nei primi mesi dell'anno prossimo.

DOLPHINS DREAM – Psx

Curioso gioco dove il fattore tempo è fondamentale, visto che sott'acqua non ci potete restare in eterno. Dovrete prendere decisioni in fretta e agire con la massima tempestività per evitare le insidie marine e contemporaneamente cercare tesori e oggetti preziosi in relitti e sul fondale. Maggiori info sui prossimi numeri.

HOLY MAGIC CENTURY – N64

Nuovo Rpg in arrivo per Nintendo 64. Controllando Aryon, giovane apprendista di magia, dovrete conquistare il libro magico, trafugato dalla biblioteca del villaggio da un mago malvagio con lo scopo di apprendere le arti oscure. In arrivo entro la fine dell'anno.

SACRED FIST - Psx

Ennesimo picchiaduro che con sessanta frame al secondo dichiarati, alta risoluzione e venti personaggi tra i quali scegliere si propone come nuovo standard di riferimento. La grafica sembra pulita ma poco ricca di dettagli e il presunto nuovo metodo di difesa sembra ricalcare la presa-contro–presa vista in Dead or Alive. Vedremo comunque cosa sa fare Konami, che è un pezzo che non sbaglia un colpo, nel campo dei picchiaduro.

REBUS – Psx

Rpg nato dalla collaborazione tra Amano Yoshitaka, designer della serie di Final Fantasy, e la software house Atlas. Con innovativi sistemi di gestione dell'inventario, e la possibilità di scambiare dati tra amici, hanno incuriosito non poco i fan degli rpg.

SILENT HILL – Psx

Vostra figlia è sparita e, mentre voi vi recate nel paese dove abitava per scoprire cosa è successo, vi rendete conto che qualcosa di anomalo ha colpito l'intero villaggio. Realizzato con una grafica particolareggiata e una colonna sonora assai "dark", sembra un buon clone di Resident Evil, anche se pare in qualche cosa migliorato, tipo l'illuminazione attiva e altre chicche – vedremoÖ

G.A.S.P. – N64

Il primo picchiaduro di Konami per Nintendo 64 caratterizzato da uno stile prettamente da cartone animato e con l'innovativa caratteristica di poter creare il proprio combattente personalizzato, allenarlo e utilizzarlo negli scontri con altri amici.

MADE IN JAPAN

Probabilmente la storia della sintonia fine deve essere piaciuta davvero tanto ad Alex: figuratevi che per questo mese ha deciso di affidarmi interamente la conduzione della rubrica! Però ho come il sospetto che questa sia più una punizione che una promozione...

TMB

ZELDA A CAVALLO A UN BUE?

Quella che senz'ombra di dubbio si prospetta come la più incredibile avventura mai apparsa su Nintendo 64, sta per giungere finalmente nelle nostre manone pacioccose. Sicuramente saprete già tutto sulla mitica cartuccia dorata che verrà messa in commercio in versione limitata, ma sarete sicuramente all'oscuro dell'edizione d'orata che, una volta infilata nel vostro Nintendo 64, diffonderà lentamente il gradevole (mica tanto) olezzo del sud-detto pesce nella vostra stanzetta. E se ci credete siete messi peggio di me.

Comunque, a parte tutto, quel che è certo in questo attesissimo capitolo di Zelda è la dimensione della cartuccia, ben 256 megabit, che facendo quattro conti ammontano alla bellezza di 32MB! Scusatemi se è poco, ma del resto le 800 linee di testo che compongono i numerosissimi dialoghi, proprio non ci stavano in meno spazio. Pare insomma che il protagonista (Link, ve lo ricordate vero?) e i suoi comprimari abbiano proprio la lingua lunga e le gambe corte, ma questo è un altro discorso ('so comico!).

Altra peculiarità del gioco riguarda la possibilità di cavalcare un simpatico puledro, in modo da attraversare l'enorme territorio che compone il mondo di Zelda con qualcosa di un po' più veloce delle proprie gambe. La leggenda vuole che l'animazione dell'equino in questione sia la più realistica mai vista in un videogioco. Marco in ogni caso è ancora convinto che l'unico cavallo buono sia quello nel suo piatto e dovete ammettere che non gli si può dar torto, nel del tutto almeno.

SEI SCEMO DIECI VOLTE!

E' troppo! Se avete riconosciuto la citazione, riceverete presto a casa la più geniale periferica mai concepita per il Gameboy: il mulinello da pesca! Esatto cari bambini, finalmente è disponibile l'accessorio proibito che vi renderà felici e vi trasformerà in autentici lobotomizzati senza neppure il bisogno di dolorosi interventi. Una volta installato la bizzarra periferica sul portatile più amato di sempre e infilata la cartuccia di Gran Musashi RV, sarete pronti a vivere un'esperienza che vi segnerà per sempre (un po' come i segni di un saldatore incandescente sulla faccia).

Già vi vedo con la vostra canna da pesca virtuale sull'autobus oppure in metropolitana, con la gente intorno che vi deride, vi schernisce: in quel momento dovrete essere forti, perché la vita talvolta è dura, cattiva, ma non temete, presto potrete gioire in una bella stanzona tutta bianca e imbottita.

CASTLEMANIA

La Konami sta lavorando duramente a quello che a tutti gli effetti diventerà il nuovo punto di riferimento per i futuri Castlevania: Esorciccio 64. In realtà la versione definitiva potrebbe chiamarsi molto più banalmente DraculaX 64 o Castlevania 64, a seconda dell'edizione (orientale piuttosto che occidentale). Sicuramente i possessori della nera console Nintendo apprezzeranno i notevoli cambiamenti apportati all'impostazione grafica, che vede i protagonisti del gioco immersi in un ambiente completamente tridimensionale, come va di moda adesso.

Questa volta a combattere l'oscuro signore delle tenebre, il Conte Dracula (miii!!!), ci penseranno quattro mentecatti da competizione, fra cui figura il quarto discendente della famiglia Belmont: così dopo Trevor, Simon e Richter, ora sembra essere giunto il turno di Schneider. Al suo fianco troveranno posto Cornell Reinhart, un fesso di proporzioni apocalittiche, che pretende di picchiare gli zombie a mani nude, Carrie Eastfield, una bambina tanto dolce quanto capace di evocare magie d'impressionante potenza e Kola, un lottatore dal sesso indefinito che pare avere una certa predilezione per catene e affini.

Il gioco è ancora in alto mare, ma già alcune caratteristiche peculiari sono trapelate sotto lo zerbino della riservatissima Konami. Pare infatti che l'avventura si svolgerà in tempo reale, cioè con passaggi realistici dal giorno alla notte. Non si tratterà comunque di una banale (per quanto interessante) trovata estetica: di fatto i nemici saranno molto più forti durante le ore notturne, mentre solo in quelle diurne sarà possibile visitare negozi o determinate locazioni. L'attesa purtroppo si prospetta lunga, quindi approfittatene per fare una bella scorta di aglio e paletti di frassino, che non si sa mai.

NEL BLU DIPINTO DI BLU

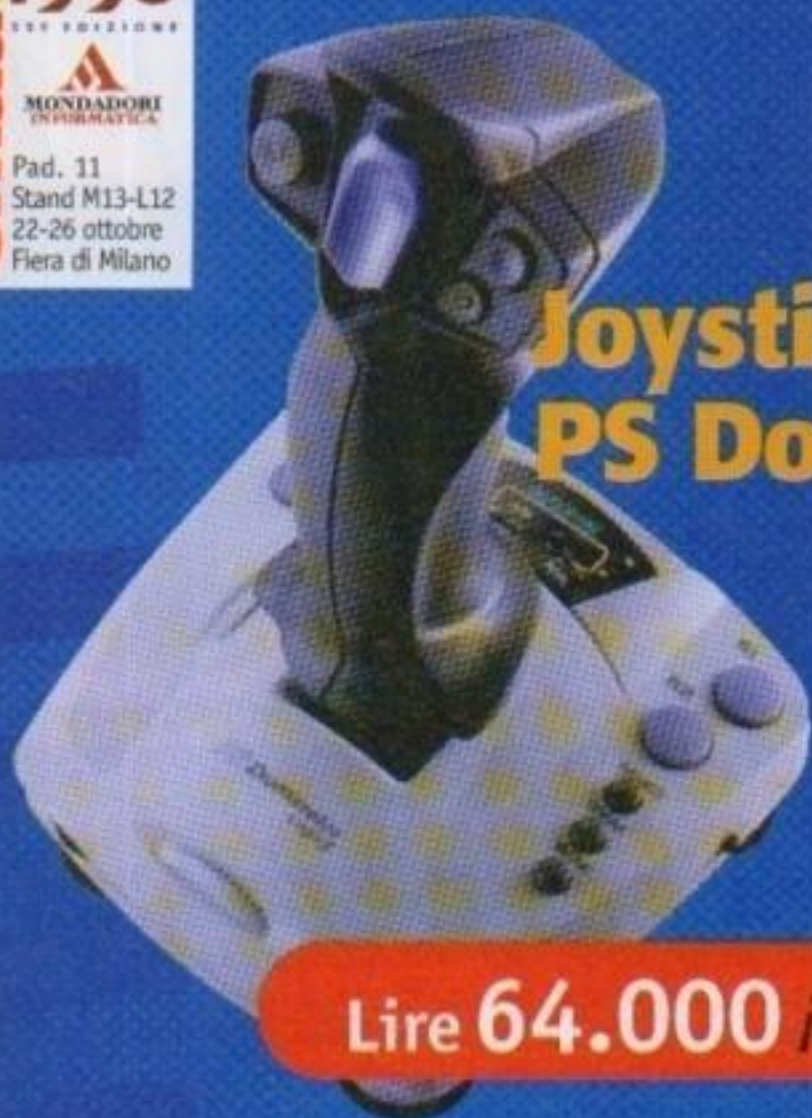
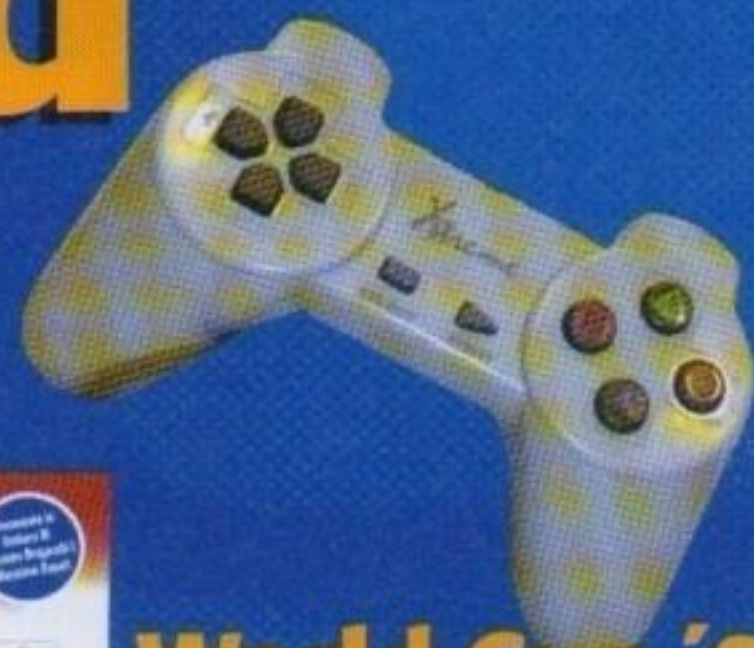
L'uscita del Dreamcast è ormai alle porte e i titoli in uscita sembrano essere molto più numerosi di quanto si creda. A parte i già noti (spero) D2 e Sonic Adventure (quest'ultimo visto all'ECTS dal vivo, faceva già abbastanza impressione), si prospetta piuttosto imminente anche il rilascio di una nuova avventura sullo stile Resident Evil, che dovrebbe chiamarsi Blue Stinger. La storia gira intorno a una misteriosa isola apparsa vicino al Messico in seguito a un devastante terremoto: in realtà gli eventi prendono vita dopo molti anni da quell'evento, quando l'isola, colonizzata dall'uomo, diventa il centro di alcune misteriose sparizioni. Chiaramente un team ben addestrato verrà spedito sul luogo a indagare e potete scommettere la mano destra di Duspa che ad accoglierlo non vi saranno delle ballerine del ventre... Alla Sega sono fermamente convinti della bontà del gioco, che vanterà una ricostruzione urbana molto fedele, riprodotta con tutti i bei poligoni che il Dreamcast sembra saper muovere con una scioltezza quasi sconcertante.

Se comunque Blue Stinger dovesse poi rivelarsi un bidone, non disperate e guardate raggianti al futuro: la Capcom ha infatti già confermato il quarto capitolo del suo Resident Evil proprio per la console dei sogni. Miii, che emozione!

R-TYPE DELTA HF INTEGRALE

Quel ciccione di Bydo sta per tornare sulla Terra e questa volta sembra essere intenzionato a causarci tanto dolore. Ma noi che siamo giovani e crediamo negli eroi ci siamo armati di tutto punto e questa volta, per rispedire a calci nel sedere gli alieni al loro pianeta, abbiamo approntato ben 3, dicasi tre, astronavi ultramegacattive. Così oltre al vecchio (ormai pensionabile) R-9, troveremo l'R-X e soprattutto l'R-13, una piccola navicella da guerra armata fino ai denti e capace di rilasciare un beam dal devastante potenziale distruttivo.

Come testimoniano le foto, la grafica sembra essere in grado di sbeffeggiare persino gli agguerritissimi concorrenti, compreso l'inarrivabile Ehinander e il sorprendente G-Darius. Mao ed io ci stiamo già disputando la recensione a suon d'insulti: il primo che avrà una crisi di pianto non guaribile in meno di trenta giorni si prenderà il gioco.

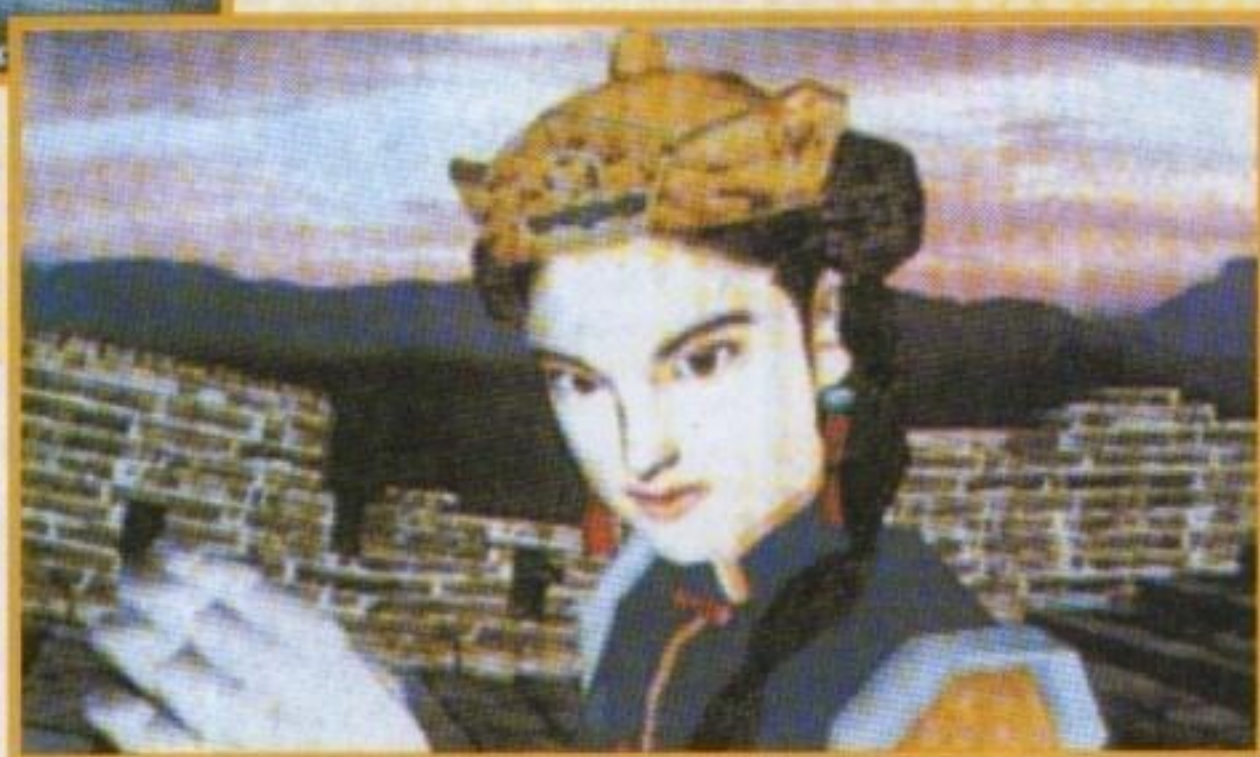
http://www.oldgamesitalia.net/

MAZINGA Z VS TUTTO IL MONDO

La serie Super Robot Wars sembra non conoscere mai fine e ancora una volta tutti gli eroi dei cartoni animati vecchi e nuovi sembrano pronti a darsele di santa ragione. La Banpresto che su questi giochi ci campa, sta muovendosi a velocità warp per cacciare fuori due nuove produzioni, già apparse su Saturn: Super Robot Taisen F e Super Robot Taisen F - Final. Le serie F si distinguono (distinguono?) dalle altre per la presenza degli Evangelion e degli ultimissimi modelli di Gundam. Ora resta da capire quali sono le reali differenze fra la versione F e quella F - Final, a parte la data d'uscita, che vede il primo arrivare sugli scaffali giapponesi per fine dicembre e il secondo non prima del prossimo marzo. Rocketto panchiiii!!!

BELLA VOI, SONO EDEA

Mentre tutti quanti sbavano senza ritegno sul demo di Final Fantasy VIII, la Square continua il suo lavoro, aggiungendo elementi su elementi al suo gioiello annunciato. Recentemente è stato mostrato un nuovo personaggio, questa volta femminile, che secondo le prime indiscrezioni rappresenterà più di un problema per il protagonista del gioco, il tenebroso Squall (certo che un nome un po' più forte potevano trovarglielo, no?). Il ruolo di Edea comunque rimane ancora piuttosto oscuro ed è probabile che rimanga tale fino all'uscita del gioco (questa è banfa gratuita, non fateci caso e annuite con la testa).

BOTTE DA RALLY!

Lucidatevi bene le pupille perché quello che state per leggere potrebbe causarvi una crisi di pianto, questa volta non guaribile a meno di non comprare un Dreamcast d'importazione (e sareste dei fessi totali, datemi retta). La Sega ha infatti annunciato per la fine dell'anno l'uscita di Virtua Fighter 3 Team Battle e Sega Rally 2 Championship. A parte il fatto che si tratterà di porting identici alle versioni coin-op (e già questo dovrebbe dirla lunga sulle capacità della console), troverete in più tutta una serie di caratteristiche che non potranno certo lasciarvi indifferenti.
In Virtua Fighter 3 TB avrete la possibilità di comporre un team di tre combattenti, da utilizzare ovviamente nella modalità team battle, comunque già vista in Tekken e in un sacco di altri giochi. La novità sarà quella di poter sfidare un avversario in Internet, grazie al modem incorporato nella console (la cui presenza nelle versioni occidentali deve essere ancora confermata).
Molto più impressionante la nuova versione di Sega Rally 2, che figurerà ben dieci piste contro le quattro della versione da sala e oltre dieci macchine, rispetto alle sei presenti nell'originale. E questo è niente! Le versioni americane ed europee comprenderanno addirittura 40 macchine e persino le piste (ovviamente ritoccate per l'occasione) del primo Sega Rally.
Purtroppo a seguito di questa notizia Alex ha incominciato a dare segni di squilibrio mentale e abbiamo dovuto immobilizzarlo riempiendolo di botte. Speriamo non la prenda male, in fondo l'abbiamo fatto solo per il suo bene {hahahaha – ti piacerebbe farlo, eh bamboccio? Ma ne devi mangiare di polenta prima di potermi anche solo sfidare. Prendi esempio da Duspa... NdAlex}.

EHI PICCOLO, LO SAI CHE IL MIO E' A 128BIT?

Spiluccando qua e la, sono riuscito a cogliere alcune informazioni sulle prossime uscite per Dreamcast. Da notare che nonostante la console al momento non sia ancora disponibile, non sono pochi i nomi grossi dell'industria videoludica che si stanno muovendo per supportare il gioiellino (Windows CE a parte) della Sega.
La Capcom dal canto suo, oltre al già citato Resident Evil 4, sta impegnandosi seriamente per convertire i suoi ultimi picchiaduro di successo, fra i quali spiccano Street Fighter III, Marvel vs Capcom e Plasma Sword. La quantità di RAM del Dreamcast dovrebbe finalmente risolvere l'annoso problema dei frame mancanti nelle versioni da casa.
Chiaramente i titoli più grossi arriveranno da Sega, che scenderà in prima linea con tutta una serie di conversioni e prodotti originali a dir poco massicci: Daytona USA 2, Burning Rangers 2, Fighting Vipers 2, Godzilla Generation (E' MIO!!!), Harley-Davidson, Jurassic Park: Lost World (che farà uso di una pistola speriamo precisa come la GunCom per PlayStation), NBA Action 2000, Monster Breed e Sonic/Knuckles RPG, si vanno ad aggiungere agli altri titoli Sega di cui ho già parlato in qualche box sparso qua attorno.
Dagli sviluppatori esterni invece giungeranno prima o poi Unreal, Rampage World Tour (piuttosto inutile), NFL Blitz, Looney Toons, Messiah, Metropolis (dagli autori della serie Formula 1 per PSX), Monaco Grand Prix Racing Simulation, Half-life, Drakan e D2. Come inizio non c'è male, che dite?

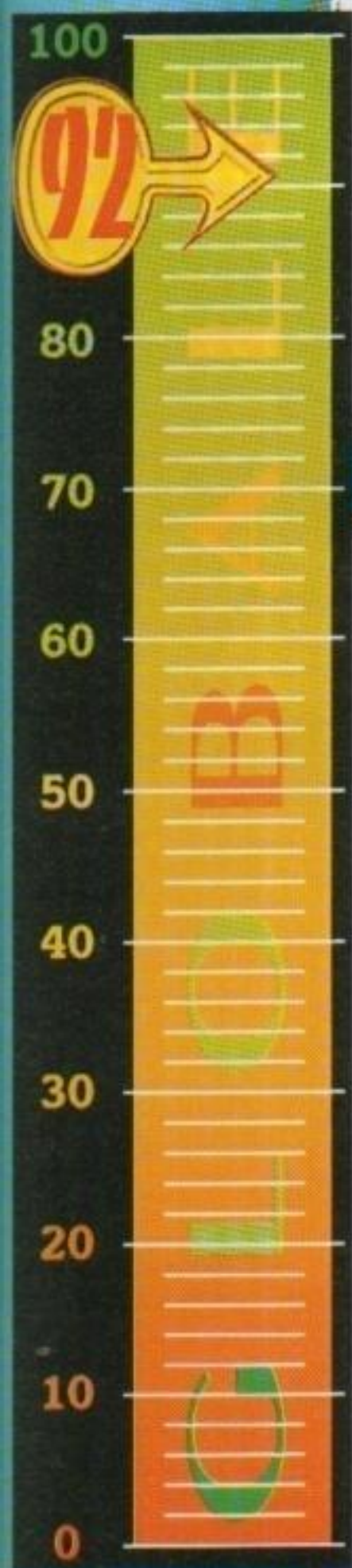
FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

- In Giappone ruttare a tavola non è considerato un gesto di cattiva educazione, semmai l'opposto (il che dimostrerebbe che Mao ha un qualche parente giapponese)
- In Giappone starnutire, specialmente in modo rumoroso, non è affatto gradito (il che smentisce l'ipotesi precedente, dimostrando per l'ennesima volta che Mao è solo un rozzo).
- Sta per uscire ChoroQ per Dreamcast... Ahahaha Raffo, ci sei cascato...
- Un mostro gigante ogni tanto arriva e distrugge Tokyo senza apparente motivo.
- Il sushi è un vero schifo.

(Scusatemi, ma sto incominciando a dare i numeri: 23, 75, 12. Se fossi in voi me li giocherei al lotto).

http://www.oldgamesitalia.net/

100 92 80 70 60 50 40 30 20 10 0

GLOBALE

F-ZERO X

"Eh, allora com'è, è meglio di Wipeout? Eh? E' più bello di Mario Kart? Ma com'è rispetto a Diddy Kong? Eh? Eh? Dai, diccelo!" Ma BASTA!

Per quel che ne so io (e ne so abbastanza) l'avvento di F-Zero X è sempre stato atteso dagli "addetti ai lavori" con qualcosa di più di un filo di scetticismo. Quando per la prima volta se ne vide qualcosa allo scorso E3 (non quest'anno) i commenti di alcuni miei illustri colleghi furono "Ma dai, hai visto? Non c'è niente su schermo" e "Sì, ma alla fine chi vuoi che ci giochi". Io ho pazientato, ho pazientato e quindi ho pazientato ancora e quando finalmente sono riuscito a farci una partita (in giugno, allo stand Nintendo dell'E3 di quest'anno) ho potuto constatare quello che avevo sempre sospettato: F-Zero X è un gran bel gioco, una diretta evoluzione dell'antico ma impagabile F-Zero che riprende pari pari lo spirito del titolo originale aggiornandolo un po' per i giorni nostri. Facciamo comunque un passo indietro...

Cos'era F-Zero? Innanzitutto, è stato uno dei giochi di guida più belli mai visti su Super NES, una console che ancora adesso ha da offrire dei titoli che molta gente vorrebbe o dovrebbe giocare (Zelda, Super Metroid, Yoshi's Island e il quasi scontato Super Mario World). Pur non essendo il massimo della sofisticazione F-Zero era davvero divertente, completo e originale – tutto il gioco in pratica era costruito attorno a una sola routine, ed era stato studiato per sfruttarla al meglio e per far vedere che cosa poteva fare di veramente nuovo il Super Nintendo. Il Mode 7 però adesso non c'è più, o meglio non serve quasi più a niente, e F-Zero X utilizza un tipo di visualizzazione "vecchia" ma comunque tutt'ora molto attuale – quella poligonale. Tutto quello (o quasi) che nella prima versione era 2D adesso è 3D, con grande sfoggio di senso di minimalismo da parte della Nintendo, che per l'occasione ha sfornato piste quasi spoglie, veicoli piccoli e poco dettagliati nonché un ridotto numero di texture per ottenere un gioco il più fluido e veloce possibile.

Comunque sia, F-Zero X non è solo "il seguito di F-Zero" ma anche un gioco a sé, e come tale va valutato. Dunque, ripartiamo da capo: forse lo si può intuire dalle foto, e forse no, ma stiamo parlando di un gioco di guida futuristico. In F-Zero X non c'è trama della quale preoccuparsi, retroscena fantasioso o sponsorizzazione da rispettare. Dovrete soltanto vedervela con gli altri concorrenti, e già questo non è poco: in pista infatti avrete a che fare con altri ventinove vostri colleghi, ovviamente ognuno provvisto di un veicolo differente. Contrariamente ai "dettami della moda" relativi ai giochi di corsa futuristici, non ci sono armi a disposizione: il vostro veicolo

CASA SOFTWARE	NINTENDO
TITOLO GIOCO	F-ZERO X
GENERE	GUIDA FUTURISTICA
GIOCATORI	1-4

può prodursi in uno slancio improvviso (il famigerato turbo) dando fondo all'energia del veicolo, energia che risale passando in determinate aree della pista e che diminuisce entrando in contatto con i bordi della pista, con le eventuali mine disseminate per i tracciati e urtando contro gli altri concorrenti. L'esaurimento dell'energia (che non può avvenire "manualmente", ovvero non potete succhiarla via tutta quanta con il turbo, dopo un po' si ferma) comporta l'esplosione del vostro veicolo, esplosione che si traduce con la perdita di una delle vite a disposizione. Sempre le vite possono essere scialacquate finendo fuori dal circuito (sono tutti sospesi nel vuoto, sapete, capita), eventualità che si verifica più spesso di quanto non si pensi. Altri ostacoli e/o imprevisti vari sono costituiti da alcuni elementi sparpagliati per la superficie dei tracciati, come pedane che sparano in avanti i veicoli (tipo turbo), zone ghiacciate che annullano quasi completamente il "grip" (se così si può dire) dei veicoli, aree simil-sterrate che tolgono energia e delle barre orizzontali che fungono da veri e propri trampolini. In un'ambiente così ostile dovrà pur esserci un modo di difendersi: oltre alla miglior difesa possibile (che non è l'attacco, come tutti pensano, ma è la fuga) il giocatore ha a disposizione due nuove mosse rispetto al vecchio F-Zero: la "sportellata", attivabile premendo due volte rapidamente il "freno" di sinistra

o di destra e che ricopre il velivolo per una frazione di secondo con uno scudo e serve sostanzialmente a spintonare energicamente gli avversari, nonché la "trottola" (si attiva tenendo premuto uno dei due freni e premendo due volte l'altro) che fa girare velocemente il vostro veicolo e causa ingenti danni alle altre astronavi.

Se gli imprevisti e le cose da fare non sono tantissime, non si può dire la stessa cosa dei circuiti: sin dall'inizio ce ne sono a disposizione ben diciannove, uno adibito esclusivamente alla modalità Death Race (nella quale il giocatore deve eliminare tutti e ventinove i suoi colleghi sbattendoli fuori o distruggendoli a spintoni) e gli altri suddivisi in tre classi di sei (Jack, Queen e King Cup), di difficoltà crescente. Finendo più volte le varie classi si ottiene dapprima l'accesso a una quarta sezione di percorsi (Joker Cup), il che significa che il totale dei circuiti raggiunge le venticinque unità) e sforzandosi ancora di più si sblocca la fantomatica X Cup, una competizione pressoché sconvolgente che ogni volta crea dal nulla sei tracce nuove, il che significa che i tracciati... Beh, sono infiniti. Tantini,

REGALO REGALONE...

Se non avete voglia di finire tutto quanto sedici milioni di volte provate un po' a inserire questo bel codice: nella schermata iniziale premete L, Z, R,C-alto, C-basso, C-sinistro, C-destro, e START. Sentirete un bel campanellino e avrete a disposizione le due coppe "segrete" (Joker e X) nonché il quarto livello di difficoltà e tutti quanti i veicoli. Se invece li volete attivare da soli, fatelo e divertitevi (non fate assolutamente male, anzi)

http://www.oldgamesitalia.net/

quindi. Ovviamente, le piste "elaborate" sul momento non sono particolareggiate o impegnative come le piste normali (nella Joker Cup c'è addirittura il tracciato Star Road, la pista interminabile e pallosissima di Mario Kart, ora molto più interessante grazie alla maggiore velocità dei veicoli). A parte questo non è moltissimo da dire, che cosa potrei aver dimenticato? Hmmm... Dunque, il turbo si può usare solo dopo aver passato almeno una volta il traguardo, le gare durano solamente tre giri e non è necessario arrivare tra i primi tre per passare (come succedeva nell'originale).

E questo, più o meno, è quanto. Il gioco è condito da un set di opzioni non esattamente vasto: come vi ho già detto c'è la modalità Death Race, nella quale dovrete correre su una specie di ovale e far fuori tutti i "colleghi" nel minor tempo possibile, si può provare la modalità Time Trial, senza avversari, nella quale dovrete semplicemente battere i vostri record, c'è la modalità practice, che è sostanzialmente inutile, e infine c'è anche la possibilità di giocare in due, in tre o in quattro grazie allo split-screen. In questa modalità il dettaglio viene ulteriormente ridotto (benché non sia già eccessivo) e si corre all'interno di alcune finestrelline ridicole – personalmente sono sempre stato contrario al doppio split-screen perché non si capisce veramente nulla, che poi la Nintendo ne abbia fatto uno dei suoi punti di forza non sono affari miei (e guardate che gioco abitualmente su un 29 pollici). Ma è giunto il momento di occuparci della qualità, sì, insomma, il gioco piace o no?

Liberiamoci subito di uno spettro, cioè del primo F-Zero. Nel suddetto gioco non c'era da fare altro che correre, mentre in questo suo successore è possibile fare a sportellate per controllare la classifica. Beh, direte voi, non è che sia poi questo gran cambiamento. E invece è proprio diverso: le prime partite le passerete cercando semplicemente di rimanere in testa, mentre con l'aumentare della familiarità con il vostro mezzo comincerete a lanciarvi in brutali attacchi, furibonde scorribande in mezzo alla mischia o semplici "appoggini", trasformando un "normale" gioco di guida in un vero e proprio esercizio di guerriglia. Vi assicuro che stare dietro ai circuiti e dar battaglia contemporaneamente ai vostri avversari è una cosa che se eseguita con cura potrà affascinare il più smaliziato dei giocatori e soprattutto stupire gli astanti: se disponete di qualche amico disposto a fare lo spettatore sarete in grado di lasciarlo a bocca aperta grazie alla velocità con la quale si snodano i tracciati e alla rapidità dei movimenti, da voi eseguiti, necessari per non rimanere costantemente al palo. Effettivamente, F-Zero X è estremamente spettacolare nonostante l'apparenza spoglia e scarna. Molto apprezzabile il sonoro, costituito da un po' di effetti sonori discreti e da numerose musiche molto belle – chi ha giocato a F-Zero riconoscerà parecchi pezzi riarrangiati e attualizzati che fanno tanto "vecchia colonna sonora".

Al di là della spettacolarità, F-Zero X risulta un gioco di guida impegnativo (benché non tecnicissimo), veloce, vario e molto divertente. Tutti quelli che apprezzano i giochi alla Wipeout (che comunque sta per arrivare su Nintendo) non potranno fare a meno di ammirare quanto la Nintendo sia riuscita a ottenere apparentemente da così poco. Se invece arrivate da lontano e avete amato il primo F-Zero, adorerete questo gioco. Tutto qua.

MA

MANIA N64

GRAFICA	89
SONORO	92
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93

Un titolo di alto profilo con un'aspetto da gioco di second'ordine, che però risulta incredibilmente giocabile, originale e anche longevo (grazie soprattutto alla trovata delle piste infinite). Forse la Nintendo avrebbe anche potuto ficcarci più roba, ma già così è un gioco che non lascerete andare tanto presto.

http://www.oldgamesitalia.net/

CARATTERE

L'UNICO VOLANTE ANATOMICO PER CONSOLE

CONTROLLO DI GARA TOTALE

DESIGN UNICO
PER UNA TOTALE LIBERTA' DI GUIDA

INTUITIVI PULSANTI DI CONTROLLO

STERZO, FRENI E ACCELERATORE ANALOGICI

smau 1998
35ª EDIZIONE

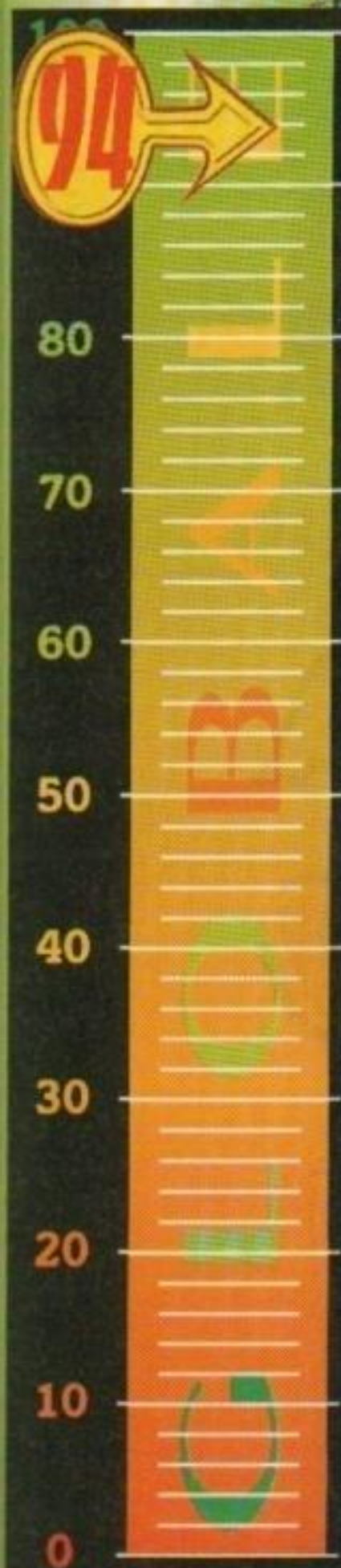
VI ASPETTIAMO CON TANTE NOVITA' ALLO
STAND E-28
PAD. 25/1

ATTENZIONE: SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE 1 ANNO DI GARANZIA, ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

94

IMPORT

METAL GEAR SOLID

Il gioco più atteso del secolo è finalmente giunto tra noi. Un capolavoro annunciato? Forse sì e forse no, ma per saperlo dovete per forza di cose leggervi tutta la recensione...

CASA KONAMI

METAL GEAR SOLID

SPIONAGGIO DIGITALE

GIOCATORI 1

Finalmente, dopo tantissimi mesi di estenuante attesa, la Konami ha pubblicato Metal Gear Solid, il gioco che a detta di tutti gli addetti ai lavori dovrebbe rappresentare la massima vetta del successo della console Sony. Essendo anche io un degli "addetti ai lavori", non ho potuto fare altro che unirmi al coro, ma sono sempre convinto che un gioco deve essere valutato dopo la sua uscita. Lo so quello che volete sapere: se Metal Gear Solid è il capolavoro che tutti si aspettavano. Sinceramente sono molto combattuto, soprattutto per due motivi: primo si tratta della versione giapponese, secondo, tutto sommato, mi sono accorto che non è proprio esente da difetti, alcuni addirittura grossolani. Ma è forse un po' presto per esprimere un giudizio e per questo vi rimando ai vari box disseminati in queste pagine e in fondo alla recensione.
Siamo all'inizio di qualche anno non precisato del ventunesimo secolo e gli Stati Uniti sono minacciati dal pericolo nucleare proveniente dalle bombe in un complesso atomico in Alaska, occupato dalle forze della FoxHound, una fantomatica società capitanata da un tale di nome Liquid Snake. Il compito del giocatore è quello di vestire i panni di Solid Snake, un ex-membro della FoxHound e compagno di Liquid Snake, e disarmare entro 24 ore la bomba nucleare, scoprendo anche se gli ostaggi nelle mani dei terroristi siano ancora vivi o meno. Sono stato abbastanza sintetico, vero? Metal Gear Solid si presenta con una telecamera principale in terza persona, alle spalle di Snake, ma è molto dinamica e permette rapidi cambi di visuale. Infatti, Snake è in grado di passare in qualsiasi momento a una modalità osservazione in soggettiva, che consente di vedere proprio dagli occhi del personaggio, oppure una modalità da spione, che si attiva solo quando Snake si appoggia contro le pareti (e in questo caso passa lui in primo piano e quello che accade alle sue spalle sullo sfondo... Un po' come a nascondino, giusto per rendere l'idea!).
All'inizio dell'avventura, Snake è

TANTISSIMI MENTECATTI IN CERCA DI AUTORE

Visto il numero di personaggi con cui avrete a che fare, ecco una carrellata simpatica su tutti i protagonisti del mondo di Metal Gear.

SOLID SNAKE
Il protagonista dell'avventura, l'eroe dei due mondi, l'idolo delle teenager, nonché ex-membro della FoxHound, la società che è in possesso delle bomba nucleare. Un vero duro e se è sopravvissuto ai primi episodi, un motivo ci sarà, no?

Solid Snake

LIQUID SNAKE
Ex compagno di Solid Snake, ora è a capo della FoxHound e vuole a tutti i costi la pelle del suo vecchio compare. Oltre a questo non si sa nulla di lui...

Liquid Snake

NINJA
E questo chi è, il sosia di Tekkaman? No, ma poco ci manca... Con la sua spada è in grado di respingere qualsiasi colpo di arma da fuoco (e chi ha orecchie per intendere...) ed è la prima nemesi di Solid Snake, nonché presumibilmente guardia del corpo di Liquid Snake. Pare che sia un cyborg.

Ninja

MERYL SILVERBURGH
Cresciuta alle spalle della figura del fratello, l'ex capo della FoxHound Roy Campbell (e allora perché hanno due cognomi diversi?), Meryl è una donna decisa ed è entrata a fare parte della squadra anti terrorismo. Nel gioco la incontrerete più volte, ma fino alla fine non saprete esattamente da che parte sta...

Meryl Silverburgh

DR. NAOMI
Un supporto che dovrebbe essere prezioso, grazie alle sue informazioni tecnico tattiche che vi raggiungeranno periodicamente sul vostro PPT. Lo diventerà quando ci arriverà tra le mani la versione italiana...

Dr.Naomi

WOLF
Una cecchina di prima classe. Avrete a che fare con lei più o meno a un terzo dell'avventura, ma per allora cercate di essere bene equipaggiati. Anche lei faceva parte della FoxHound e si è schierata con Liquid Snake.

Sniper Wolf

VULCAN RAVEN
Il suo miscuglio di razza tra un indiano americano e un eschimese rende Vulcan Raven un avversario temibile e qualche cosa lo lega particolarmente ai corvi. Avrete a che fare con lui per ben due volte e in entrambi i casi non sarà una passeggiata...

Vulcan Raven

PSYCHO MANTIS
Una ex spia del KGB, è dotato di poteri paranormali. Dopo avere lavorato con l'FBI in seguito al crollo della dittatura comunista in Russia, Psycho Mantis è stato arruolato dalla FoxHound. Sicuramente uno dei nemici più ostici che incontrerete durante la vostra avventura. Armatevi di santa pazienza e mettetevi il cuore in pace...

Psycho Mantis

REVOLVER OCELOT
Il primo vero boss che dovrete affrontare nel cammino della vostra avventura. Non è un fenomeno, ma è molto rapido e utilizza delle rivoltelle davvero dannose per la vostra salute. Ex membro delle SPETSNAZ.

MIE LING
La ragazzina è incaricata di darvi informazioni e, se raggiunta alla frequenza 140.96, è in grado di aiutarvi a salvare la vostra posizione in qualsiasi momento. Pare che abbia anche sviluppato il sistema di radar utilizzato da Snake. Ecco perché è sempre guasto...

Mei Lin

ROY CAMPBELL
Ex capo della FoxHound, ora in pensione, è stato richiamato perché è l'unico in grado di rintracciare Snake. Vi accompagnerà via PPT per tutta la durata della missione.

Roy Kyanbel

NATASHA ROMANENKO
Natasha è una esperta militare, specializzata in armi nucleari e ultra tecniche. Durante la missione sarà di moltissimo aiuto a Snake...

Nastasha Romanenko

OCTACON
Uno degli scienziati ricercatori della compagnia bellica ArmsTech. Vi aiuterà avanti nell'avventura...

Otacon

MILLER
Un vero manico, specializzato in un sacco di arti marziali, ha spaccato il mondo con un dito ed è riuscito a petare su Marte. lavorava per la FoxHound e ha abbandonato ritirandosi in Alaska. Verrà richiamato per aiutarvi...

Master Miller

E ce ne sarebbero anche altri, ma potrei esaurire lo spazio per la recensione vera a propria, perciò...

Revolver Ocelot

equipaggiato solamente con nulla (battuta) e dovrà recuperare armi e oggetti durante il prosieguo dell'avventura: ma dargli almeno un coltello? Mah, comunque lo scopo è quello di fare meno rumore possibile per allertare meno guardie possibile e filare lisci: almeno è possibile spezzare il collo alle guardie (l'unico modo, oltre alle armi da fuoco, per eliminarle), farle cadere per terra e pic-

VIVI CON ONORE, COLPISCI A TRADIMENTO!

Dalla nebbia dei tempi appare un Ninja, alla ricerca di giustizia. La sua missione è di far sparire le forze maligne dall'impero del Giappone, eliminando i malvagi con discrezione e senza essere scoperto. Perchè solo gli invisibili sopravvivono!

- 10 missioni nel giappone feudale, dalle città alle oscure foreste.
- 20 armi differenti, da stelle ninja a incantesimi e magie di oscuramento.
- Scala alberi, nuota nei fiumi e corri attraverso incredibili scenari in 3D reale.
- Tattiche di combattimento: incredibile intelligenza artificiale che richiede al giocatore di usare strategia. Spionaggio e mimetizzazione invece di una casuale violenza.
- Incredibili e potenti nemici tra cui samurai, ninja oscuri, shogun e demoni.
- Scelta casuale di oggetti e nemici, ogni partita non sarà mai uguale all'altra!

TENCHU
STEALTH ASSASSINS
天誅

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 — smau 1998

ACTIVISION

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

UN SISTEMA DI CONTROLLO OSTICO... E ANCHE AGNOSTICO!

Vi sembrerà una cosa del tutto particolare, ma mi è sembrato necessario confezionare anche questo simpatico boxettino per evidenziare un difetto che, secondo il mio modestissimo parere, non avrebbe nemmeno dovuto esistere: sto parlando ovviamente del sistema di controllo.

Non mi reputo assolutamente un perfezionista, anzi, ma è una cosa che proprio non mi è andata giù. Non reputo possibile infatti che per un titolo di questo calibro non si siano tenuti presenti accorgimenti basilari come il movimento del personaggio che si imbizzarisce moltissimo e, a volte, risulta addirittura incontrollabile. Il sistema di puntamento con le armi da fuoco è un'altra cosa che sembra lasciata addirittura al caso. Se con la Socom (la pistola con il silenziatore) il tutto è aiutato dal mirino laser che segue addirittura il bersaglio, con tutte le altre armi e nel caso specifico con il mitragliatore risulta un'impresa da monumento. Anche a mani nude, il combattimento non è chiarissimo e molte volte, al posto di spezzare il collo all'avversario lo si ribalta e si sbatte per terra, con conseguente allertamento di tutte le guardie dell'universo conosciuto.

Un'altra cosa che non mi ha per nulla entusiasmato è l'impossibilità di sparare su differenti livelli: insomma, vabbé che lo scopo principale è quello di non fare casino, ma se volessi sparare alla guardia che sta al di sotto della passerella della quale mi trovo, perché non posso farlo? Non mi sembra che si arrivi a violare qualche legge della fisica, no?

Il sistema di controllo migliora leggermente, e sottolineo leggermente, con un pad analogico, ma sinceramente non so quanti lo possiedano già e comunque non giustifica le scelte fatte dalla Konami.

E se pensate che voglio a tutti costi cercare il pelo nell'uovo, sbagliate: mi sembravano appunti doverosi a un gioco che è comunque praticamente unico nel suo genere e sviluppato in maniera tale da essere il più realistico possibile e che ambisce sicuramente a qualcosa di più dell'essere ricordato come "un buon titolo"...

chiarle a pugni e calci. Ma più avanti si troveranno delle armi da vera competizione come lanciarazzi, missili teleguidati, mine antiuomo, fucili da cecchino, granate e via dicendo. Anche i gadget disponibili sono davvero un'enormità: si va dal calmante (utile per quando si deve avere la mano ferma nelle operazioni di precisione), il medicinale (se siete raffreddati... eheheh), lo scatolone di cartone (vi ci potete nascondere dentro e spiare dalla fessura, ma attenzione a non farvi notare dalle guardie, altrimenti una bella raffica di mitra non ve la leva nessuno...), visori notturni, visori calorici e via dicendo. L'unico gadget che Snake possiede sin dall'inizio dell'avventura è il PPT, un meccanismo che gli consente di dialogare con altri personaggi via satellite su delle frequenze prestabilite (in alcuni casi dovrete addirittura contattare altri personaggi di vostra spontanea iniziativa) per ricevere informazioni e per salvare: proprio a questo proposito, la Konami ha pensato bene di lasciare la possibilità di potere salvare la propria posizione in qualsiasi momento dell'avventura e non è poco...

Le azioni che Snake può svolgere non sono tantissime e sinceramente ho sentito la mancanza della possibilità di saltare: in compenso però, ci si può accucciare, strisciare contro i muri (addirittura tirandoci dei pugni

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FINE E' L'INIZIO DELLA FINE

Ne avevo avuto il sentore, ma Mirko mi ha dato la conferma che cercavo. Metal Ge Solid ha più di un finale e noi, che siamo matti davvero, abbiamo anche scoperto dov la biforcazione che porta a due differenti conclusioni, ma vi dico che per non toglie il gusto della sorpresa è meglio che non leggiate se volete scoprirlo da soli, in caso co trario continuate pure e capovolgete la rivista...
Arrivati a un certo punto, verrete catturati come dei veri lamer. Questo porterà a u sezione abbastanza snervante in seguito ma, prima, verrete torturati. Il senso della t tura mi era apparentemente ignoto inizialmente, ma il bivio per i due finali differe pare che stia proprio qui. Infatti, se resisterete più a lungo all'elettroshock (e questo co porta una perdita esponenziale di energia che rischia di portarvi sino alla morte) a c sarete sottoposti, il gioco prenderà una piega diversa. Personalmente non sono riusci a terminare il gioco nelle due modalità (mi sono arreso prima alle torture inflitte), m mi hanno garantito che le cose stanno così... A voi verificare la veridicità dell'ambar dan...

sopra per richiamare l'attenzione delle guardie che pattugliano costantemente tutte le zone) e, in alcune sezioni specifiche, è possibile addirittura arrampicarsi o nuotare.

Insomma, in Metal Gear Solid di carne al fuoco ce n'è davvero parecchia, ma la cosa che lo rende davvero unico sono le molteplici situazioni che si vengono a creare in cui, oltre a una buona manualità, bisogna utilizzare anche moltissimo cervello. Le guardie hanno un'intelligenza artificiale che non è il massimo, visto che molte volte capita di riuscire a prenderle a calci da dietro e, se non si è visti chiaramente (entrando nel cono di visuale), non si viene scoperti, con la guardia che dimenticherà praticamente subito di essere stata presa a pugni nei reni. E' vero però che si accorgono e seguono le impronte lasciate n la neve e indagar sulla loro provenie za...
Giocato con il Du Shock (ma quello o ginale), Metal Ge Solid è un'esperien nuovissima e int gante da morire: i s condi di tensione cui bisogna spara con il fucile da ce chino a un altro ce chino in fondo a u corridoio, con il cuo che pulsa, l'adrena na a mille e il Du Shock che vibra tra mani trasformando in movimento tutt queste sensazioni devono essere conse gnati alla storia della Playstation.
Discorso voto: mi sembra più che meritat

COME MI PIACE SPETTEGOLARE

Un altro box informativo, ma nel quale non troverete nulla riguardante la soluzione del gioco. Sono perfido, eh?
Invece quello che mi premeva segnalare a tutti voi simpaticissimi lettori è il fatto che con molta probabilità, Metal Gear Solid verrà convertito anche su Nintendo 64 e un nuovo episodio è previsto l'anno prossimo per l'attesissimo Dreamcast... Sarà tutto vero? Boh, non lavoro mica in Giappone io!

e sono sicuro che la versione italiana, per cui dovremo attendere fino al marzo dell'anno prossimo, sarà sicuramente molto più soddisfacente, dandoci una ragione validissima per l'attesa...
P. S: ho pericolosamente sforato lo spazio a mia disposizione, ma stavo dimenticandomi di parlare della sezione VR Training.

BISOGNA SAPERE LA STORIA

Forse non tutti lo sanno e ancora di meno ci hanno giocato (io sinceramente sono tra questi), ma la serie di Metal Gear ha radici ben profonde che risalgono addirittura al 1987, la bellezza di undici anni fa. In quell'anno, la Konami (oramai famosa nel mondo per avere concepito la splendida serie di Hyper Olympic), sfornò per l'home computer della Philips, il glorioso MSX, un gioco dal nome strano ma che portava un roboante sottotitolo: Metal Gear - Tactical Espionage Game. Metal Gear usciva dai canoni del classico sparatutto perché riusciva a dare un senso di realismo e soprattutto la possibilità di fare scelte per evitare combattimenti, grazie anche a una spiccata intelligenza artificiale dei soldati nemici. Ambientato nella bel mezzo della guerra fredda alla fine degli anni '80, Metal Gear introduceva per la prima volta l'immagine di Solid Snake, membro di una forza speciale la cui missione è quella di disarmare la bomba nucleare chiamata appunto Metal Gear, in grado di sterminare un numero incredibile di persone. Grandissimo realismo, innovazione incredibile e giocabilità eccellente hanno consacrato Metal Gear a una delle pietre miliari di quei favolosi anni '80.
Forte del successo ottenuto, la Konami ci riprova tre anni dopo con Metal Gear 2 Solid Snake
La storia alla base ipotizzava (prima ancora che avvenisse nella realtà), la fine delle tensioni tra Russia, Stati Uniti e Cina, spergiurando il pericolo del "nucleare" nell'anno 1999. Ma la solita fazione di facinorosi non era interessata alla pace e il nostro Solid Snake doveva tornare in servizio per disarmare una bomba per la seconda volta e salvare la vita a un dottore che aveva inventato un nuovo tipo di petrolio. Stessa azione del primo titolo, ma molto migliorato graficamente...
Metal Gear e il suo seguito, ribattezzato Snake's Revenge, sono stati pubblicati anche sul Nintendo Entertainment System...

In questa particolare sezione dovete raggiungere un punto di uscita, e potrete impratichirvi con il sistema di controllo e il puntamento e... e boh, quando lo finite qualcosa succede, ma non lo so: non ce l'ho fatta...
SaluuuutoO!

Andrea "Serpente Duro" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	91
SONORO	86
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	95

Metal Gear Solid è un grandissimo gioco ma non un capolavoro, penalizzato da alcune pecche molto fastidiose (consultare anche il box apposito) e, soprattutto per noi non nipponici, si perde il 40% del gioco visto e considerato che tra filmati e dialoghi, affondiamo per circa tre ore nella più totale incomprensione... Aspettiamo una versione comprensibile con trepidazione!

http://www.oldgamesitalia.net/

DUKE NUKEM TIME TO KILL

IL RE E' TORNATO!

DUKE È TORNATO E QUESTA VOLTA FA SUL SERIO!

Duke Nukem: Time to Kill è il primo titolo della saga di Duke sviluppato esclusivamente per PlayStation, e promette di essere una pietra miliare! Un'avventura 3D in tempo reale con una visuale in terza persona che racchiude tutta l'azione, la violenza e la spettacolarità che tutti si aspettano da un uomo così famoso.

- Duke come non l'avete mai visto prima, in 3D reale e visuale in 3ª persona.
- Viaggia tra varie zone temporali, dall'epoca romana ai tempi medievali, dal Far-West ai giorni nostri, e usa armi e oggetti cronologicamente esatti, spade per il medioevo, pistole nel Far-West....
- Esplora ambienti totalmente interattivi e realistici. L'acqua scorre, i treni si muovono, ecc...
- I più grandi livelli mai visti nella saga di Duke.

Subway

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

IMPORT

PARASITE EVE

Mitocondri: Organuli a forma di granelli, dalle dimensioni ridottissime (1-2 micron), localizzati nel Citoplasma delle cellule animali e vegetali e composti da proteine complesse, acido ribonucleico, enzimi e lipoidi. All'interno di essi si svolgono tutte le reazioni chimiche necessarie alla produzione di energia per il fabbisogno cellulare. Questo almeno in condizioni normali...

Ah, New York... La grande mela, la città che non dorme mai (e mi ricorda anche qualcuno <Yawn!>), in poche parole LA metropoli per eccellenza, dove succede tutto e il contrario di tutto e magari il contrario del contrario ecc. ecc. Abitare in questa grande metropoli dev'essere davvero uno spasso, almeno stando a quello che ci viene riferito dal grande cinema americano: un giorno arrivano gli alieni, un altro sei sepolto da una colossale alluvione... Per non parlare poi dei rettiloni che scelgono di venire a depositare le uova proprio lì, a quattro passi da casa tua! Ma se in questo inferno degli assicuratori (avete idea dei premi da pagare in una simile situazione? Brrr...) sembra proprio non possa esserci neanche un giorno (ma cosa dico un giorno... Basterebbe un'ora!) di santa pace, allora non pensate neanche lontanamente di cambiare idea leggendo quanto segue, perché non faremo altro che aggiungere fieno alla biada (non chiedetemi dove ho sentito questo modo di dire... Probabilmente è stretto parente di "non dire gatto se non ce l'hai nel sacco"...) grazie alle menti sempre più geniali della Squaresoft e in particolare della sua divisione americana (ma lo sapete che hanno una sede a Honolulu? Voglio lavorare per la Square, uaaaaaaa!){Va bene – sei licenziato. NdAlex}.

Come nella migliore tradizione della "casa del quadrato", la trama di *Parasite Eve* è quantomeno complessa, e prende piede la sera della vigilia di Natale del 1997 allorché la giovane Aya neo-poliziotta del 17esi mo distretto della poli zia di New York, giun ge a teatro pe gustarsi la sua rap presentazione pre ferita (non chiedete mi quale sia... Nor ne ho la minima idea!). Sembra che tutto proceda senza problemi quando, sen za nessun preavviso, al cuni attori e buona parte del pubblico si trasformano in torce umane e prendono let teralmente fuoco da soli! In men che non si dica la sala del teatro si tra sforma in un terrificante calderone infuo cato pieno di persone urlanti e poveri di sgraziati bruciati vivi. Risparmiata dalla carneficina, la nostra Aya non può non chiedersi se la responsabile di tale massa cro è quella stranissima donna al centro del palco che, fluttuando a mezz'aria, con

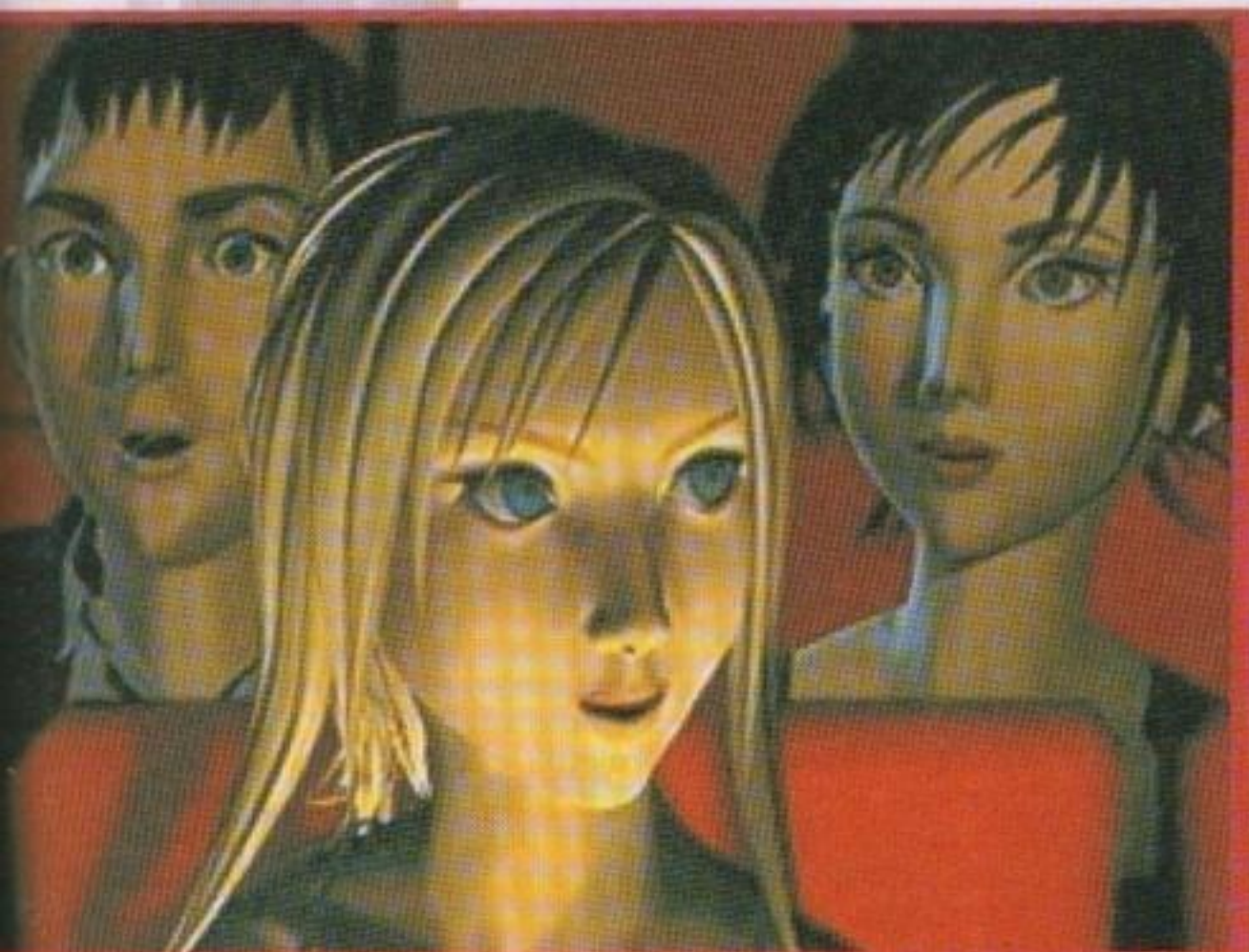
SQUARESOFT/SQUARE USA

PARASITE EVE

EVILOSO RPG

GIOCATORI 1

(ov-

ua a
ntonare,
ome presa da
na terrificante estasi,
n epico canto di morte. Appena il tempo
i porsi questa domanda e la nostra eroina
i troverà faccia a faccia con Eve (la donna
i cui sopra) giusto in tempo per scoprire il
uo tremendo segreto: questa tizia è tutt'al-
ro che umana, e sembra dotata di poteri
ecisamente "paranormali".
a un'introduzione del genere si può già
apire che la storia alla base di Parasite
ve sarà tutta incentrata sulla scoperta di
hi, o meglio cosa, sia realmente Eve, sul
erché abbia risparmiato la vita ad Aya e
oprattutto su quale minaccia incomba
u tutta l'umanità, una minaccia che ha
anto di nome e si chiama "Mitochon-
ria". Come avete potuto leggere
ell'introduzione, i mitocondri sono (e
ui mi perdoneranno le persone più
preparate" sull'argomento per il lin-
uaggio tutt'altro che scientifico da me
tilizzato) dei veri e propri "generatori"
i energia presenti in tutte le cellule,
nimali e vegetali. Ora, si da il caso che
ella nostra storia si faccia largo un'ipo-
esi: e se questi corpuscoli fossero in
ualche modo senzienti? E se esistesse
n'entità in grado di comandare questi po-
entissimi elementi della vita, una presen-
e che ha deciso di riprendersi un potere
a troppo tempo lasciato nelle mani degli
sseri umani? Ecco, questa è in poche pa-
ole il vero "cuore" della storia, la guerra
viamente impari, perché sennò sarebbe troppo facile) tra la vita senziente come noi la conosciamo (che ha come portavoce la povera Aya) e il temibile potere di Mitochondria (che agisce tramite il suo araldo Eve), una guerra che non potrà fare a meno di riservarci tantissimi colpi di scena e di aprire nuovi e interessanti quesiti ogni tre per quattro (come ad esempio scoprire che legame esiste tra Aya e quella specie di fantasma bambino che le appare ogni tanto, oppure perché la potentissima Eve sembra incapace di controllare i mitocondri della protagonista, giusto per citarne un paio).
Quanto detto finora dovrebbe avervi già

fatto riflettere sul fatto che questa volta la Squaresoft ha decisamente abbandonato le ambientazioni "Fantasy" (nell'accezione più estesa possibile di questo termine) in favore di una storyline più contemporanea e metropolitana, nella quale combinare elementi realistici ad aspetti paranormali e parascientifici che nulla hanno a che vedere con il mondo del magico: se volete un termine di paragone direi che questo gioco è strettamente imparentato al genere reso celebre dalla saga degli X-Files (a proposito: avete notato che persino il logo di Parasite Eve richiama il già citato telefilm? Mah... Coincidenza?).

Proprio per i motivi appena esposti difficilmente potreste aspettarvi da un titolo del genere tutta quell'oggettistica varia a cui siamo stati abituati a ricondurre il nome Squaresoft: questa volta niente Materia, nessun aiuto magico (sempre inteso come specificato sopra) ne tantomeno vedrete le strade di New York invase dai Chocobo... In Parasite Eve infatti il vostro fedele inventario sarà invaso da pistole, fucili mitragliatori, lanciarazzi e protezioni varie, ma a differenza di ogni altro RPG in circolazione (anche se PE non è proprio un "classico" RPG) questa volta avrete la possibilità di "configurare" ed "elaborare" non soltanto il vostro personaggio, ma anche le stesse armi. Approfondiamo un momento questo aspetto. Le abilità di Aya vengono definite attraverso una serie di caratteristiche, che aumentano automaticamente con il passare di livello (grazie ai punti esperienza guadagnati alla morte dei vari mostron

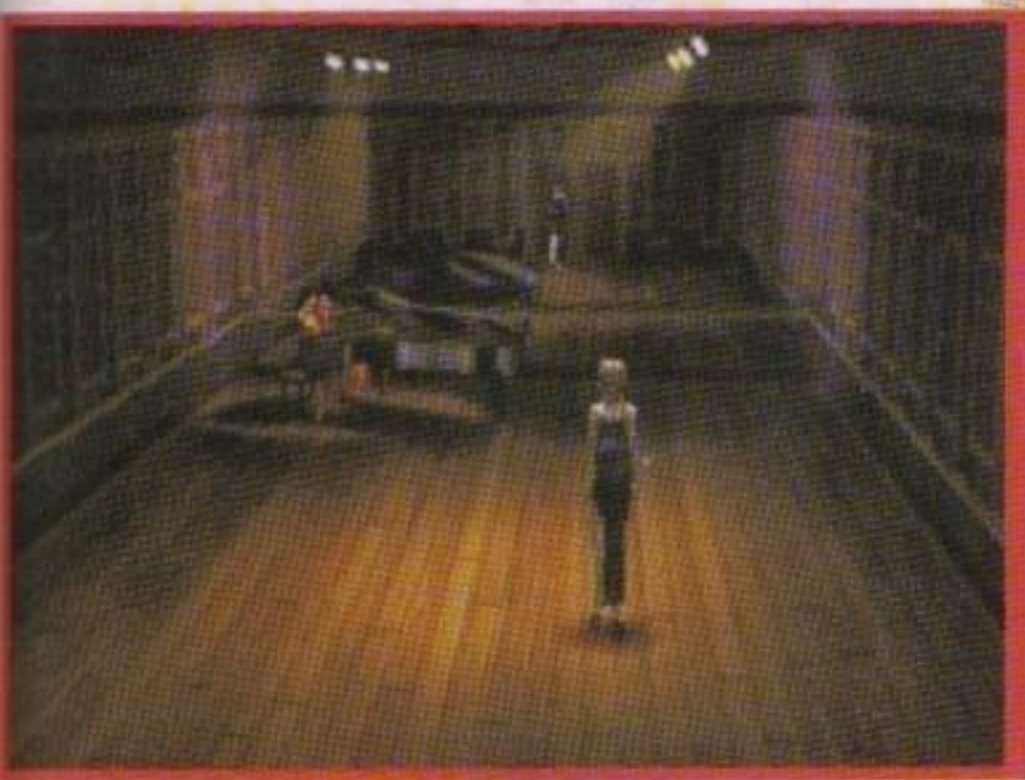
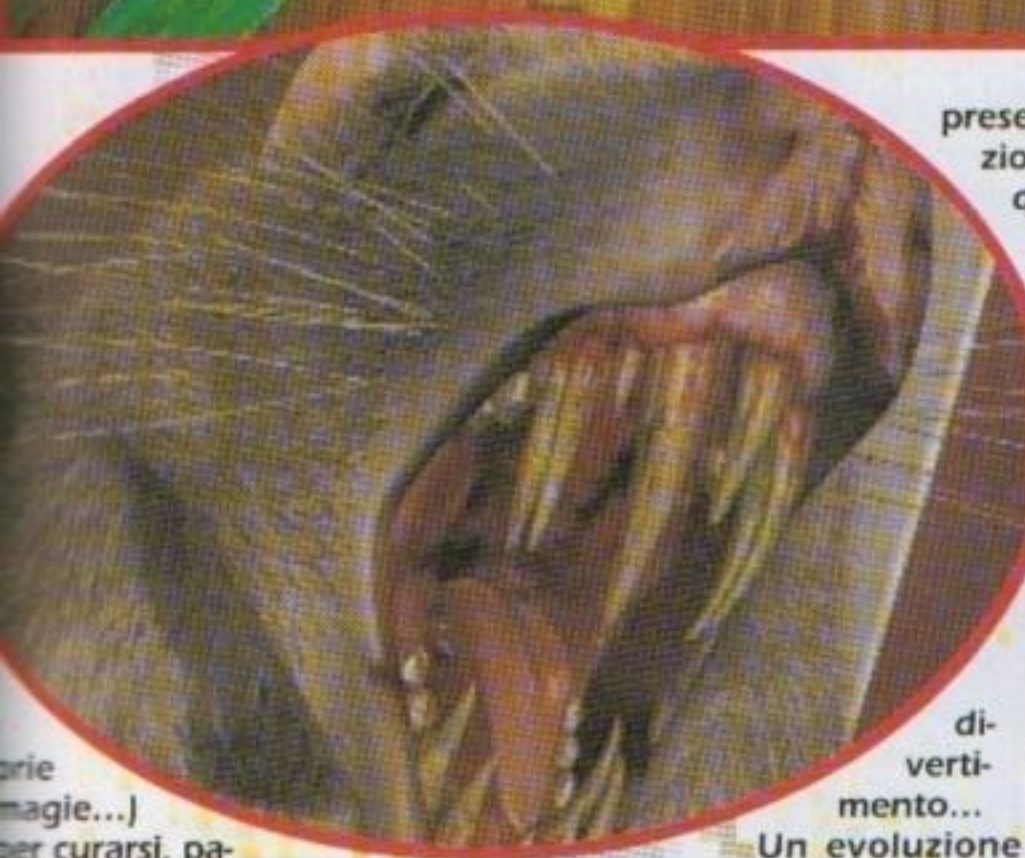
Oltre a ciò, Aya avrà a disposizior una quantità di Bonus Point che p tremo distribuire a nostro piacime to tra alcune qualità non automa che (la velocità di iniziativa combattimento e la capacità di tr sportare oggetti) e le caratteristich delle varie armi: potenza d'attacco, ra gio d'azione e numero di proiettili p caricatore per le armi e coefficiente di c fesa, Parasite Energy (vedi sotto) e difes dai colpi critici per le protezioni.

Oltre a questo Aya avrà la possibilità di r cuperare armi con qualità extra (che p esempio sparano più colpi in un round proiettili avvelenati, e così via) e, udi udite, potrà combinare tra loro due o p pistole per creare l'arma definitiva! Mi male, eh? Se poi a questo aggiungete ch la nostra protagonista dispone anche alcune capacità paranormali che sfruttar l'energia prodotta dai suoi mitocondri (d

http://www.oldgamesitalia.net/

finita Parasite Energy) e amplificata dalla protezione indossata per lanciare "incantesimi" (non mi viene in mente un termine alternativo, anche se non sono vere e proprie magie...) per curarsi, paralizzare il nemico, conoscere le sue caratteristiche e quant'altro, allora capirete perché Aya sia così temuta da Mitochondria...

Dal punto di vista puramente giocoso, PE si presenta come una specie di Resident Evil-RPG: sistema di controllo, libertà di movimento e controlli tipici del mitico titolo Capcom uniti a tutte le potenzialità descritte in precedenza. Le sezioni di combattimento sono un chiaro esempio di questa commistione: ritroviamo infatti i classici turni già presenti in molti altri titoli Squaresoft, ma al tempo stesso abbiamo una libertà di movimento tipica di Resident Evil, abbiamo cioè la facoltà di schivare i colpi in tempo reale (e infatti durante la "scelta" delle opzioni il combattimento verrà sospeso, a differenza di FF-VII...) e di spostarci per tutto il campo di battaglia senza alcuna restrizione.

Insomma, Parasite Eve si presenta come un'ottima evoluzione di una categoria come quella degli "Action-Adventure" che ha già saputo regalarci forti emozioni e tantissime ore di sano divertimento...

Un evoluzione però che riesce incredibilmente ad aggiungere nuovi elementi e nuove possibilità senza stravolgere il genere e senza peggiorarlo in nessun aspetto...

Provate a miscelare una grafica tridimensionale dettagliatissima, un sonoro da capogiro, un'ottima giocabilità e, come se fosse poco, tutto il fascino di Resident Evil e tutto l'RPG che potete immaginare. Non vi basta ancora? Ma visto che siamo scivolati nel commento al gioco... Beh, trasferiamoci in una sezione più appropriata!

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	96
SONORO	96
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94

E se aggiungessi che la trama è lunga e complessa, che i due CD sono imbottiti di filmati dall'eccezionale qualità, che una volta terminato è possibile rigiocarlo perché... Beh, non fatemi svelare tutti i segreti di Parasite Eve e correte immediatamente a cercare una copia... Non fatelo e ve ne pentirete a lungo...

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

RACE LEADER STATION

With Pedals

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY

Gi

GUILLEMOT

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubi

Ubi Soft

http://www.oldgamesitalia.net/

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

Le opere dei Classici
della letteratura
con la versione a FUMETTI
di autori contemporanei

CAPOLAVORI DEL TERRORE
Bram Stoker
L'ospite di Dracula e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DELL'AVVENTURA
Robert Louis Stevenson
Caccia all'oro (da L'isola del tesoro) e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DEL FANTASTICO
Henry James
L'inquilino fantasma
La romanzesca storia di certi vecchi vestiti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DEL MISTERO
Jack London
Le morti concentriche e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

Grandi Racconti con disegni a FUMETTI

100 pagine a 12.000 Lire

ECCEZIONALE NOVITA'

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Anni del Gioco

Ordinare è facile:
✓ **puoi telefonare al 011/606.89.19**
✓ **puoi faxare al 011/606.89.85**
✓ **parli Internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT**

PSX + GIOCO L. 349.000

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Disponibili titoli PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!! Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

NINTENDO 64

L. 99.000

Titolo		Prezzo
CONSOLLE + WAVE RACE	L.	249.000
ACC. MEMORY CARD	L.	49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L.	59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN	L.	49.000
AERO FIGHT ASSAULT	L.	119.000
ALL STAR TENNIS 99		TELEFONARE
BANJO & KAZOOIE		TELEFONARE
BIO FRIKES		TELEFONARE
BODY HARVEST	L.	129.000
BOMBERMAN	L.	99.000
BUCK BUMBLE		TELEFONARE
CRUI'S IN USA	L.	79.000
DIDDYS KONG RACING	L.	119.000
DOOM 64	L.	89.000
DUKE NUKEM 64	L.	89.000
EXTREME G	L.	149.000
F1 WORLD GRAND PRIX		TELEFONARE
FIGHTER DESTINY	L.	109.000
FIGHTING FORCE		TELEFONARE
FORSAKEN		PRENOTAZIONE
GEX 2	L.	179.000
GOLDEN EYE	L.	119.000
LAMBORGHINI A. C.	L.	89.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L.	169.000
LEGEND OF ZELDA		TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L.	189.000
LYLAT WARS + RUMBLE PACK	L.	99.000
MARIO KART	L.	99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L.	169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.	95.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L.	95.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L.	149.000
NBA COURTSIDE		TELEFONARE
NBA HANG TIME	L.	95.000
NBA JAM 99		TELEFONARE
NBA PRO 98		TELEFONARE
NFL QUARTERBACK CLUB 99		TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98		TELFONARE
QUAKE	L.	99.000
SCARS		TELEFONARE
STAR WARS 2		TELEFONARE
STAR WARS + RUMBLE PACK	L.	159.000
SUPER MARIO 64	L.	99.000
TOP GEAR RALLY	L.	139.000
TUROK	L.	149.000
VOLANTE + PEDALI	L.	139.000
VIRTUAL CHESS	L.	139.000
WAVE RACER	L.	99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L.	139.000
WCW	L.	119.000
WIPE OUT 64	L.	119.000

PLAYSTATION

Titolo		Prezzo
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO		OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L.	35.000
ACC JOYPAD SONY	L.	39.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACC RGB SCART	L.	29.000
ACC RFU ADAPTOR	L.	45.000
ACTUA SOCCER 2	L.	89.000
ACTUA TENNIS	L.	92.000
ALL STAR TENNIS 99	L.	99.000
ALIEN RESURECTION		TELEFONARE
ALUNDRA	L.	89.000
ARMOURED CORE		TELEFONARE
AYRTON SENNA KART 2	L.	79.000
ASSAULT		TELEFONARE
BABI UNIVERSE	L.	75.000
BATMAN E ROBIN	L.	89.000
BLAST RADIUS		TELEFONARE
BLASTO	L.	79.000
BLOODY ROAR	L.	89.000
BOMBERMAN WORLD	L.	89.000
BREATH OF FIRE 3	L.	90.000
BROKEN SWORD 2	L.	92.000
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L.	59.000
BUSCHIDO BLADE 2		TELEFONARE
CARMAGEDDON		TELEFONARE
CASPER	L.	65.000
COLONY WARS 2		TELEFONARE
CONSTRUCTOR (ITA)	L.	95.000
COOL BOARDERS 2	L.	82.000
CRASH BANDICOOT 2	L.	92.000
CRIME KILLER	L.	89.000
CRITICAL DEPT		TELEFONARE
CROC	L.	79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L.	85.000
DIABLO		TELEFONARE
DISCWORLD 2	L.	82.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	L.	85.000
EARTH WORM SIM 3D		TELEFONARE
ECHO NIGHT		TELEFONARE
FIFA '98	L.	79.000
FIFTH ELEMENT	L.	87.000
FINAL FANTASY VII	L.	92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP		DISPONIBILE
FLUID	L.	79.000
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORSAKEN		TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO		TELEFONARE
G POLICE	L.	89.000
GLOBAL DOMINATION		TELEFONARE
GOST IN THE SHELL	L.	89.000
GRAN TURISMO		TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS		TELEFONARE
HERCULES	L.	89.000
INT. SUP. STAR SOCCER '98		OFFERTISSIMA
KULA WORLD		TELEFONARE
LEGGEND		TELEFONARE
LUNATIK	L.	92.000
MAN IN BLACK		TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L.	89.000
MEDIEVIL		TELEFONARE
MORTAL COMBAT 4	L.	93.000
MOTO RACER	L.	89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L.	89.000
NEWMAN HAAS		TELEFONARE
NFL EXTREME	L.	87.000
NHL FACE OFF '98	L.	79.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	89.000
NINJA		TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L.	89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
ODT		TELEFONARE
ONE	L.	92.000
PANDEMONIUM 2	L.	89.000
PITFALL 3D	L.	89.000
POINT BLACK X G CON	L.	75.000
POPULOS THE 3RD COMING		TELEFONARE
POWER SOCCER 2		TELEFONARE
RASCAL	L.	89.000
RED ALLERT		OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L.	89.000
ROAD RASH 3D		TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH		TELEFONARE
SCARS		TELEFONARE
SENSIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SHADOW GUNNER		TELEFONARE
SIM CITY 2000	L.	59.000
SMALL SOLDIER		TELEFONARE
SPAWN	L.	75.000
SPEC OPS		TELEFONARE
SPICE WORLD	L.	49.000
SPYRO THE DRAGON	L.	89.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SUI KODEN	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STEEL REIGN		TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L.	89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L.	89.000
SUPER CROSS '98	L.	92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L.	59.000
TENCHU	L.	95.000
TEKKEN 3		TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT		TELEFONARE
THE LOST WORLD	L.	89.000
THE NEED FOR SPEED III		TELEFONARE
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L.	149.000
TOCA TOURING CAR		OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L.	95.000
TOMB RAIDER III		TELEFONARE
TOMBI	L.	89.000
UNHOLY WAR		TELEFONARE
V 2000	L.	89.000
VICTORY BOXING 2	L.	95.000
V-RALLY		OFFERTISSIMA
V. VOLLEY		TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L.	69.000
WILD'S 9	L.	92.000
WILD ARMS		TELEFONARE
WWF WARZONE	L.	92.000
Z		TELEFONARE
ZERO DIVIDE 2	L.	75.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRILOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTION DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - ABE'S ODISSEY - RESIDENT EVIL - TOCA TOURING CAR - COMMAND & CONQUER PLAT - TOMB RAIDER ... ALTRI ...TELEFONARE PER INFORMAZIONI

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI TELEFONARE

TITOLI IN OFFERTA

PARAPPA THE RAPPERS L. 59.000 - NBA IN THE ZONE II L. 59.000 - DISTRUPTOR L. 59.000 - SAMURAI SHODOWN III L. 69.000 - RAPID RACER L. 65.000 - PROJECT OVERKILL L.49.000 - TRANSPORT TICOON L. 49.000 - BLAST CHAMBER L. 49.000 - XEVIOUS 3D/G L. 65.000 - MEGAMEN X3 L. 49.000 - CRUSADER NO REMORSE L. 49.000 - MONSTER TRUCK L. 69.000 - TOTAL NBA 97 L. 65.000

TEKKEN 3 L. 89.000

ACTUA TENNIS TELEFONARE

ACTUA SOCCER 3 TELEFONARE

VOLANTI DA L. 129.000

ACCESSORI

JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK L. 49.000

L. 79.000

OFFERTISSIMA

FOTOGRAFA E RITOCCA CON IL TUO GAME BOY

L. 92.000

SEGA SATURN

Titolo		Prezzo
ACC SATURN CONSOLE		OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
ACC. JOYPAD	L.	49.000
BUST A MOVIE 3		TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L.	89.000
CRIPT KILLER		TELEFONARE
CROC	L.	99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L.	49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L.	119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L.	125.000
DUKE NUKEM 3D	L.	99.000
ENEMY ZERO		TELEFONARE
FIFA '98	L.	92.000
FIGHTING FORCE	L.	99.000
FORMULA KARTS	L.	89.000
GUN GRIFON II		TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L.	99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L.	175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L.	119.000
LAST BRONX	L.	89.000
MANX TT	L.	69.000
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L.	99.000
MOUSE OF THE DEAD		TELEFONARE
NASCAR '98	L.	89.000
NBA LIVE 98	L.	92.000
NFL QUOTERB. 98		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)		TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L.	129.000
QUAKE	L.	99.000
RAYMAN	L.	69.000
RESIDENT EVIL	L.	88.000
SEGA TOURIN CAR	L.	105.000
SONIC R	L.	99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L.	135.000
VANDAL HEARTS		TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L.	69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	69.000
VIRTUAL RANCING	L.	59.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WINTER HEAT (PAL)	L.	99.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.	69.000
WORLD WIDE SOCCER 98		OFFERTA
X-MEN	L.	59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI

http://www.oldgamesitalia.net/

TENCHU STEALTH ASSASSINS

天誅

Scrivere una recensione già fatta una volta non è facile, quasi come tornare dalla morte.

92

ACTIVISION
TENCHU
NINJA SIMULATOR
1

Prima che una buona metà di voi si preoccupi, il mio era solamente un riferimento alla fine del mio articolo, iguardante questo stesso gioco, in cui ipotetico ninja che stavo impersonando moriva.
A distanza di sei mesi ecco quindi riapparire questo Tenchu, edito questa volta dall'Activision dopo una cura ricostituente e una plastica facciale.
Ricordo che all'E3, quando ho saputo che Tenchu avrebbe subito dei cambiamenti che riguardavano le armi (più precisamente gli shuriken) e il sangue, mi sono preoccupato: col livello di paranoia raggiunto in determinati periodo nei confronti dei videogiochi c'era da stare freschi, e tale pareva giusto la situazione. Non sempre però i cambiamenti sono in male – andiamo quindi ad analizzare quello che è successo a questo simulatore di ninja.
Gli shuriken sono stati effettivamente tolti, per un motivo a mio avviso un po' puerile: parlando con la graziosa PR dell'Activision ho scoperto che, in Inghilterra, un paio d'anni fa ci sono stati dei grossi problemi con le "stelle" da ninja – pare che bande di ragazzini le usassero durante degli scontri e, da allora, sono state bandite in tutto il Regno Unito: non è possibile venderle, parlarne e tantomeno mostrarle in giro. Figuratevi inserirle in un videogioco. Considerata l'importanza del mercato britannico il cambiamento è comprensibile, anche perché alla fin fine gli shuriken sono stati sostituiti da coltelli da lancio (dalle traiettorie sospette, a dire

E il prossimo è il tuo maestro Mei-oh!

http://www.oldgamesitalia.net/

il vero), ma che fanno egregiamente il proprio lavoro.

Il discorso sangue e violenza era inizialmente già più preoccupante. Un gioco in cui le persone si affettano con le spade, si infilzano con lance e frecce e non si vede una goccia di sangue? Questo ragionamento devono averlo fatto anche in casa Activision, perché cambiamenti non ce ne sono stati, se non in meglio: i getti di sangue irreali (stile fontana, tipicamente giapponesi) sono stati sostituiti da altri meno "spumeggianti" ma non per questo hanno perso incisività, anzi, mentre è stata particolarmente gradita una piccola aggiunta: è possibile, durante l'eliminazione definitiva degli avversari (il colpo che li uccide definitivamente), che minimi particolari anatomici, come la testa o le mano che impugna l'arma, si stacchino, aggiungendo ulteriore realismo alla cosa.

La difficoltà (nel caso non l'abbiate notato, ogni capoverso rappresenta una voce differente di una lista di cambiamenti) è stata leggermente aumentata e calibrata meglio, consentendo una maggiore longevità – quest'ultima rappresentava infatti una delle maggiori pecche del gioco, come non avevo mancato di sottolineare la volta scorsa. Sono stati altresì aggiunti due livelli che non erano presenti nella versione nipponica, portando il numero totale di stage a dieci. Un discorso particolare va anche fatto a proposito delle migliorie (a meno che non si tratti i autosuggestione) apportate al sistema di intelligenza artificiale dei cattivi: alcuni boss cambiano atteggiamento (per esempio quello iniziale che, invece di restare ad aspettarvi, scappa mentre siete impegnati in un duello con un praticante di iaido), mentre alcuni dei samurai tenderanno a scappare dopo essere stati brutalmente feriti, o via dicendo. C'è anche da dire che in alcuni casi si comportano in maniera un po' stupida, ignorandovi solo perché vi hanno perso di vista per un determinato periodo di tempo (problema peraltro riscontrato anche dal buon vecchio Mao in Metal Gear Solid.). Una diversa disposizione delle guardie e il gioco è fatto (o forse è meglio ri-fatto, hahaha): il livello si deve riaffrontare con un atteggiamento completamente d ferente (non come me, che ho voluto fa il brillante all'ECTS: giocavo nel primo vello, che conosco praticamente a mem ria, e davanti agli occhi di tutti mi sono sciato cadere in un'area totalmente priva guardie – nella versione giapponese. due secondi ne avevo tre alle calcagn con tanto di cane. Stesso discorso vale p l'uccisione del mercante nello stesso livell nel prodotto nipponico bastava entra inosservati nel terreno della villa, trova l'accesso alla casa ed eliminare il vecchio in quella europea questi scappa all'estern rendendo necessaria l'eliminazione di mo

Facciamo un patto

dove te ne vai a quest'ora?

per un appalto

GIOCARE SECONDO LE REGOLE

Un brevissimo box per ricordarvi di come, in Tenchu, la vostra collaborazione con lo spirito del gioco sia essenziale. Ricordate di muovervi, pensare e uccidere come i ninja e non ve ne pentirete. Giocate come se questo fosse Duke Nukem con la spada o Sonic con una sola spina e avrete buttato via la lira.

sione (tipo il sapere cosa si debba fare, per esempio). E' effettivamente strano iniziare a vedere sempre più prodotti localizzati per l'Italia, mercato a quanto pare in veloce crescita, ma questo non lo rende affatto meno piacevole.
Per tutti coloro che dovessero aver perso il numero 73 di ConsoleMania, aprile di quest'anno, eccovi un breve sunto della trama e dello spirito del gioco: impersonate un ninja (sta a voi scegliere se Rikimaru o Ayame, rispettivamente il maschietto e la femminuccia) e siete al servizio di Lord Goda. Il vostro compito è quello di portare a termine le missioni assegnatevi, ma per farlo dovete comportarvi come un vero ninja, cosa aiutata dal sistema di punteggio: ogni assassinio compiuto senza essere visto vi frutta un tot di punti, mentre ogni volta che verrete individuati ve ne verranno sottratti. Facendo più di 400 punti in un livello otterrete delle armi segrete, che vanno dai poteri magici di assumere sembianze di una guardia o di un'ancella piuttosto che a quello di sputare fiamme.
La realizzazione tecnica è buona per quanto riguarda le animazioni dei personaggi, le musiche e gli effetti sonori, mentre ha un paio di difettucci (peraltro propri della Playstation, almeno per quanto riguarda il primo) quando andiamo a esaminare le texture e la gestione della telecamera.
In questo stesso periodo è uscito (ne parlava Mao qualche pagina fa) anche Metal Gear Solid, tecnicamente molto più curato ma che si basa fondamentalmente sulla stessa idea – entra, colpisci e dileguati senza essere individuato. A mio avviso questo Tenchu potrebbe essere il fratello minore del titolo Konami, ma è comunque un ottimo prodotto e un'elegante alternativa in attesa di una versione comprensibile di MSG. Saluuuto e questa volta non muoio – mi limito a sparire nell'ombra.

Alex Rossetto

...i più samurai).
Un'altra miglioria riguarda l'implementazione del dual shock, con tanto di vibrazioni durante il calare dei colpi e dopo le cadute.
Ultima ma non ultima (e qui vi voglio) è la localizzazione, interamente in italiano (disponibile anche in inglese e francese sullo stesso CD, se non vi piace la nostra lingua natia). E qui il discorso cambia: se nella versione giapponese le musiche e la grafica erano le uniche cose capaci di trasmettere la giusta atmosfera, in questo caso l'italiano (anche il parlato è stato doppiato) aiuta non poco a capire cosa stia succedendo e a darvi una ragione in più per portare a termine la missione.

PLAYSTATION

Voce	Voto
GRAFICA	88
SONORO	91
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	92

Un ottimo lavoro quello svolto dall'Activision nella localizzazione e nell'adattamento della versione giapponese. Un must per tutti gli aspiranti ninja (che possibilmente non hanno acquistato l'altro – in tal caso magari pensateci bene e fatelo se avete solo molti soldi).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

94 GLOBALE

Solitamente i seguiti (o i remake) di film, album musicali e trasmissioni televisive si rivelano decisamente inferiori all'originale al quale si ispirano... si può dire la stessa cosa per i videogame?

Per quanto riguarda i videogiochi, solitamente, i seguiti e gli eventuali seguiti dei seguiti offrono solo vantaggi agli sviluppatori. Se infatti da una parte c'è il rischio di aggiungere troppo poco al sequel per differenziarlo nettamente dal concept game originale, è anche vero che il più delle volte, specialmente per alcune precise tipologie di videogiochi, i "numeri due" sono largamente migliori dei loro predecessori. Questo si spiega con l'evolversi dell'hardware, che permette incredibili performance dal punto di vista tecnico ma specialmente deriva dal fatto che i programmatori, spesso grazie alle critiche (costruttive) fatte dai videogicatori, possono migliorare lad-

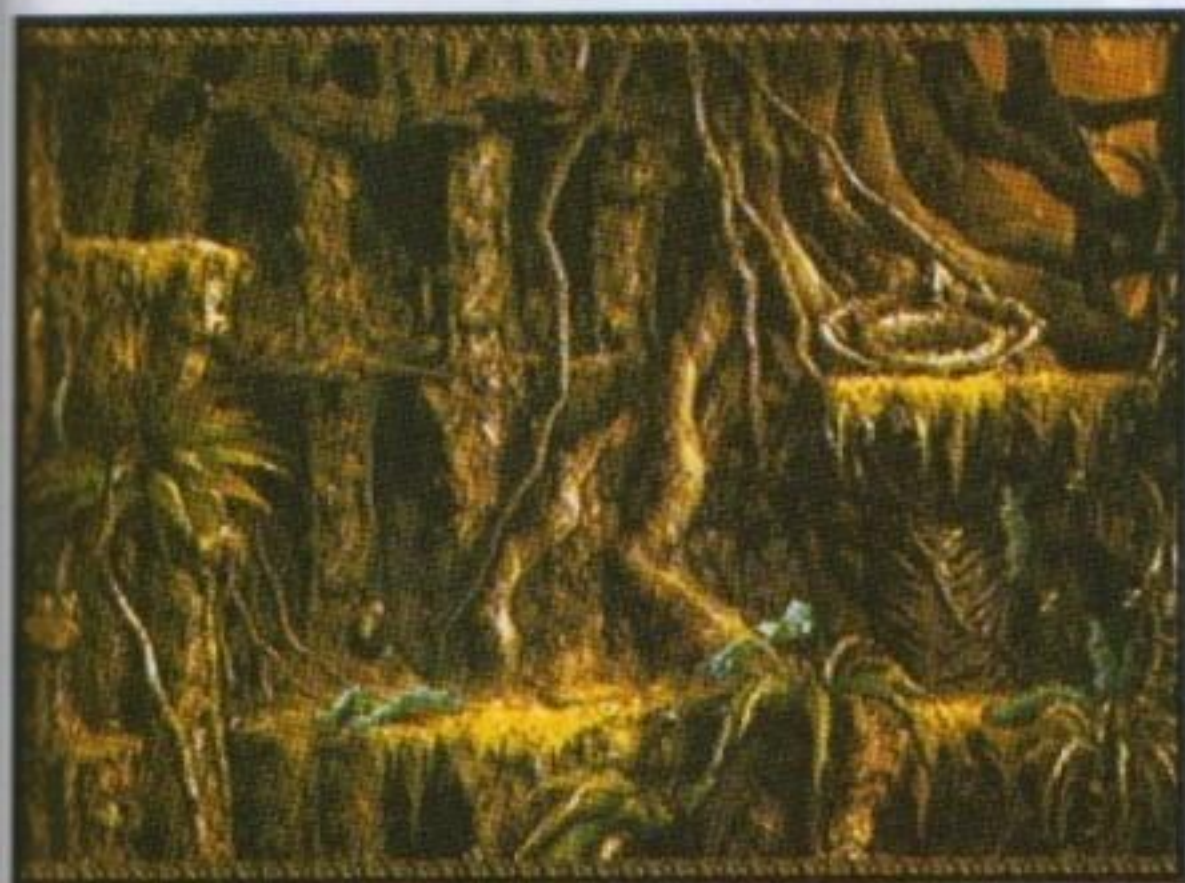
ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

GT INTERACTIVE
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
PLATFORM-ADVENTURE
1 - 2

http://www.oldgamesitalia.net/

ARRIVARE PRIMI E' BELLO

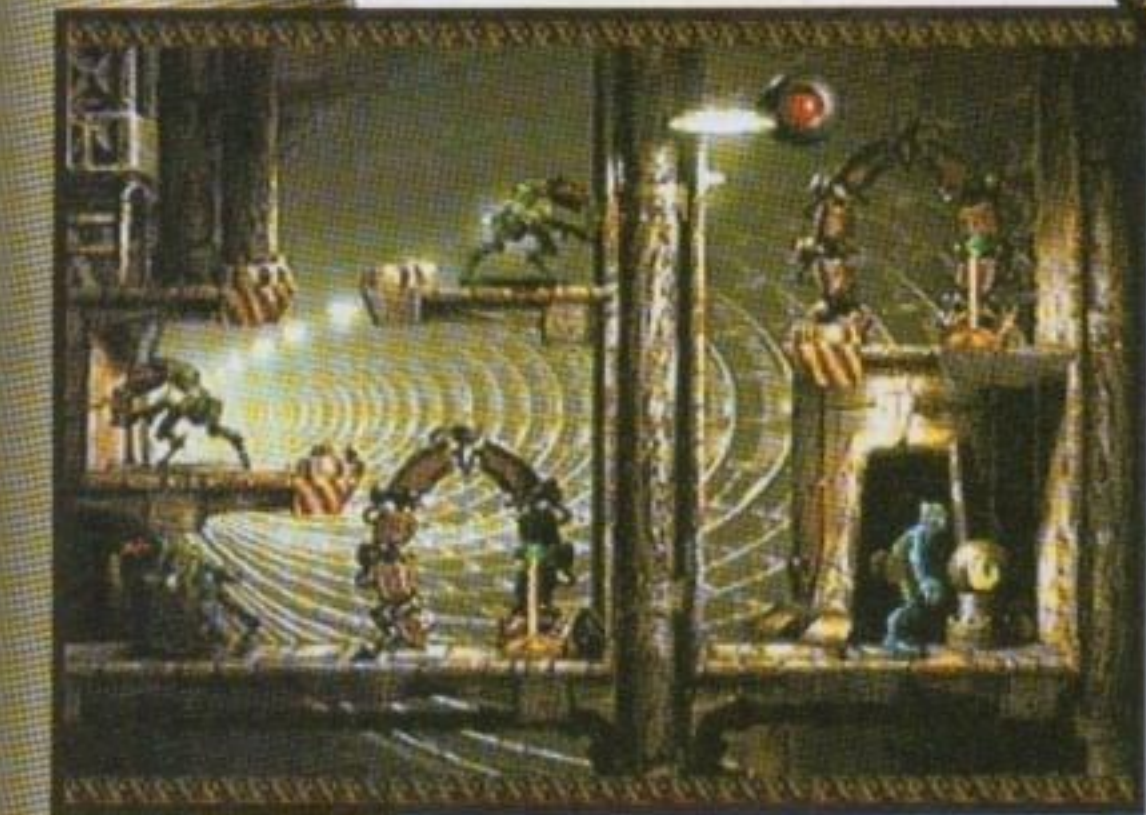
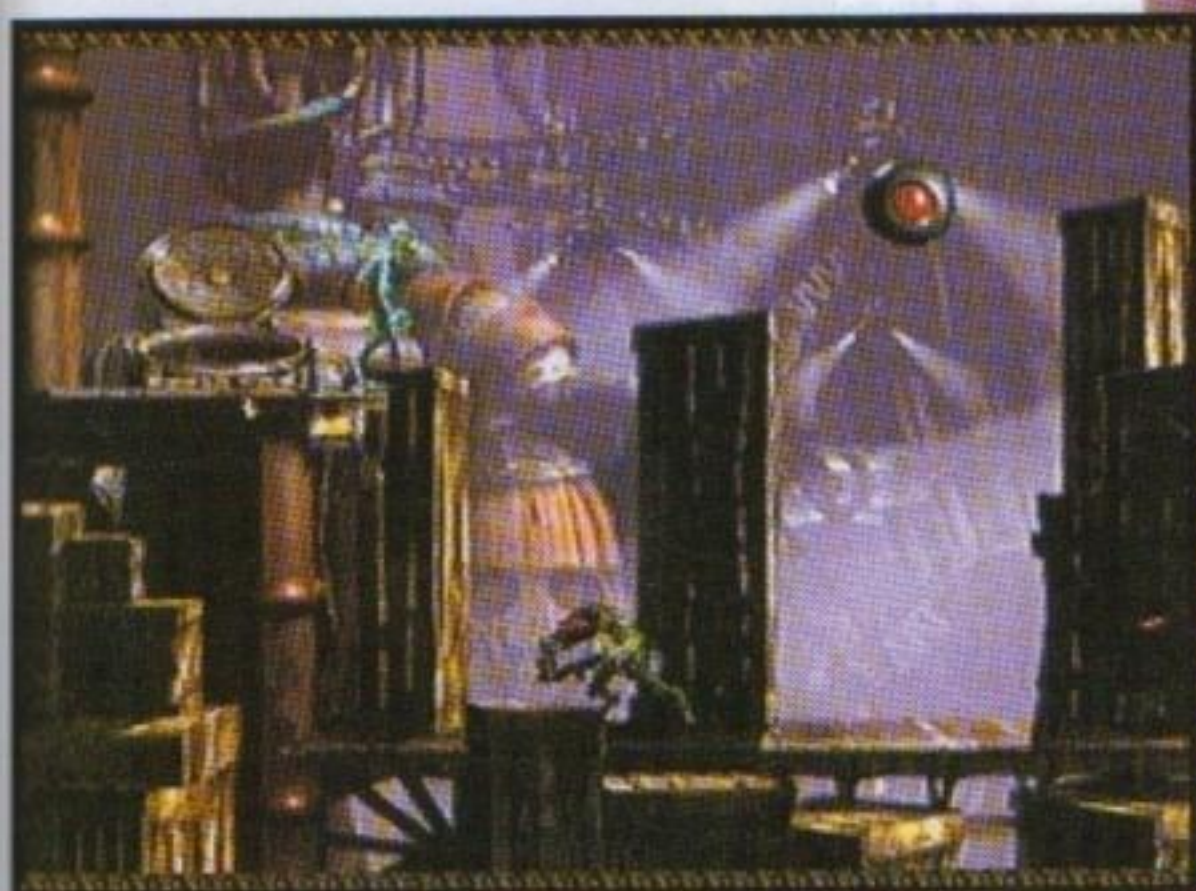
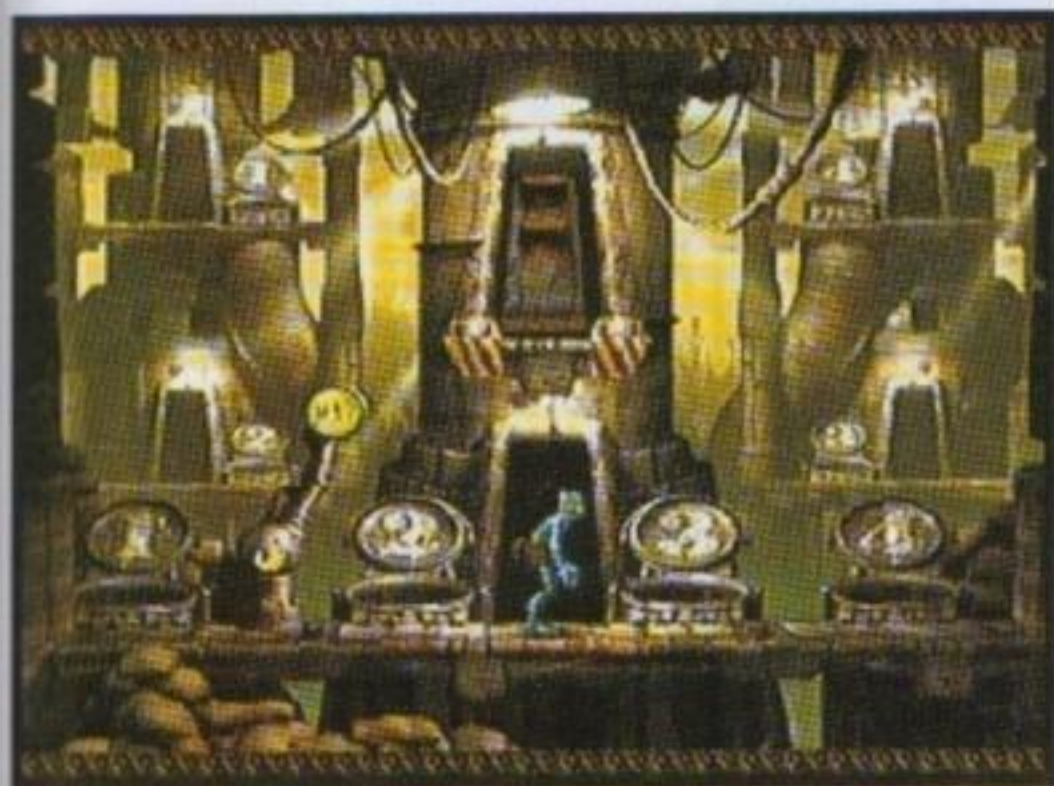
Due righe giusto per dire che, come già è successo con Oddysee, anche Exoddus sarà totalmente tradotto in italiano. Come dico nel titolo del box, arrivare primi è bello (la recensione su questo numero è un'esclusiva, almeno a livello nazionale: il gioco sarà infatti in uscita a novembre) ma pregiudica la possibilità di vedere, a volte, la versione interamente nella lingua del Bel Paese. Mi pareva giusto farvelo sapere...

Alex

(c'è anche da considerare la loro conoscenza della macchina, che cresce a mano a mano che si crea del codice... NdAlex). Ritornando però all'unico grande rischio cui sono sottoposti i sequel, e cioè presentare un numero insufficiente di novità necessarie per giustificarne l'acquisto, il problema è più sentito dove il loro prodotto si dimostra maggiormente carente, e contemporaneamente introdurre tutta una serie di innovazioni inevitabilmente accantonate nel titolo di debutto per la cronica mancanza di tempo nell'implementarle quanto più importante e di successo è risultato il capostipite. Converrete con me che è certamente più difficile superare, o almeno eguagliare, il successo e la qualità di prodotti come Quake, Tekken e Resident Evil piuttosto che migliorare giochi di medio livello, usciti per cavalcare "l'onda lunga" del gioco di tendenza, senza però possedere le qualità necessarie per emergere.

Quanto detto finora ben si presta, a mio avviso, per valutare l'effettivo valore di Oddworld: Abe's Exoddus, seguito del giustamente celebrato Oddworld: Abe's Oddysee, uscito l'anno scorso su Psx e Pc e rivelatosi un vero mattatore di premi e riconoscimenti ufficiali. Inizialmente Abe's Exoddus non rientrava nei piani di sviluppo della GT Interactive, la quale annunciò il seguito di Abe's Oddysee solo dopo l'enorme successo che quest'ultimo ottenne in tutti i mercati mondiali. Le intenzioni della software house inglese, infatti, erano di produrre tre giochi differenti,

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

REVIEW

sia come stile grafico sia come genere, tutti aventi come comune denominatore le terre di Oddworld, inaugurate appunto da Abe. I soldi però, si sa, fanno miracoli e, senza nulla togliere all'integrità morale dei produttori di casa GT, penso che Exoddus sia stato partorito proprio per rinverdire i fasti del glorioso prequel. Sin dall'inserimento del primo CD nella fida PlayStation redazionale veniamo accolti da un fitto rumorio di sottofondo, simile ai suoni di una fauna selvaggia e primordiale, che ci portano alla consueta (per chi ha avuto la fortuna di giocare al primo episodio) introduzione di altissimo livello, durante la quale non si sa bene se stupirsi più per le animazioni iper-realistiche, per la regia trascinante o l'avvolgente sonoro. Al termine dell'introduzione veniamo a conoscenza di come le cose, dopo la nostra impresa ai Mattatoi Ernia, non siano per nulla migliorate e che per la razza dei Mudokon l'unico fine sembra essere quello di diventare, in un modo o nell'altro, bene gastronomico di consumo. Infatti, a causa della distruzione dei Mattatoi ad opera di Abe, i Glukkon hanno dovuto fronteggiare la considerevole perdita dell'ingrediente principale necessario a produrre la "SoulStorm Brew", la bevanda a base di ossa più venduta del pianeta. Inoltre, con la scomparsa dei Mattatoi, è venuto a mancare un ulteriore ingrediente necessario a rendere la "SoulStorm Brew" così speciale: le lacrime di Mudokon. Logicamente i Glukkon, da bravi magnati della ristorazione, non si sono arresi di fronte a tali difficoltà e hanno trovato in una razza debole e remissiva come i Mudokon ottime ossa e dolci lacrime da utilizzare; peccato che questa sia la vostra razza e voi, come eletto, dovete liberare tutti i vostri compagni resi schiavi. Prima di iniziare l'avventura sarebbe opportuno dare uno sguardo al ricco menu delle opzioni

che, oltre a consentire di caricare una partita precedentemente salvata, a iniziarne una nuova ed a regolare le canoniche opzioni di gioco (sonoro e controlli), presenta nella sezione dei "dialoghi di gioco" (gamespeak) la novità più rilevante. In tale sezione si potrà familiarizzare con il nuovo vocabolario, sia per quanto riguarda Abe che tutti i suoi nemici, così da poterli usare al meglio una volta preso possesso dei loro corpi. Vi preannuncio già, tralasciando momentaneamente la descrizione analitica delle opzioni, che è decisamente utile imparare il linguaggio di Slig e Glukkon, vista l'importanza che questi personaggi ricoprono per il superamento di alcune particolari sezioni. Torniamo

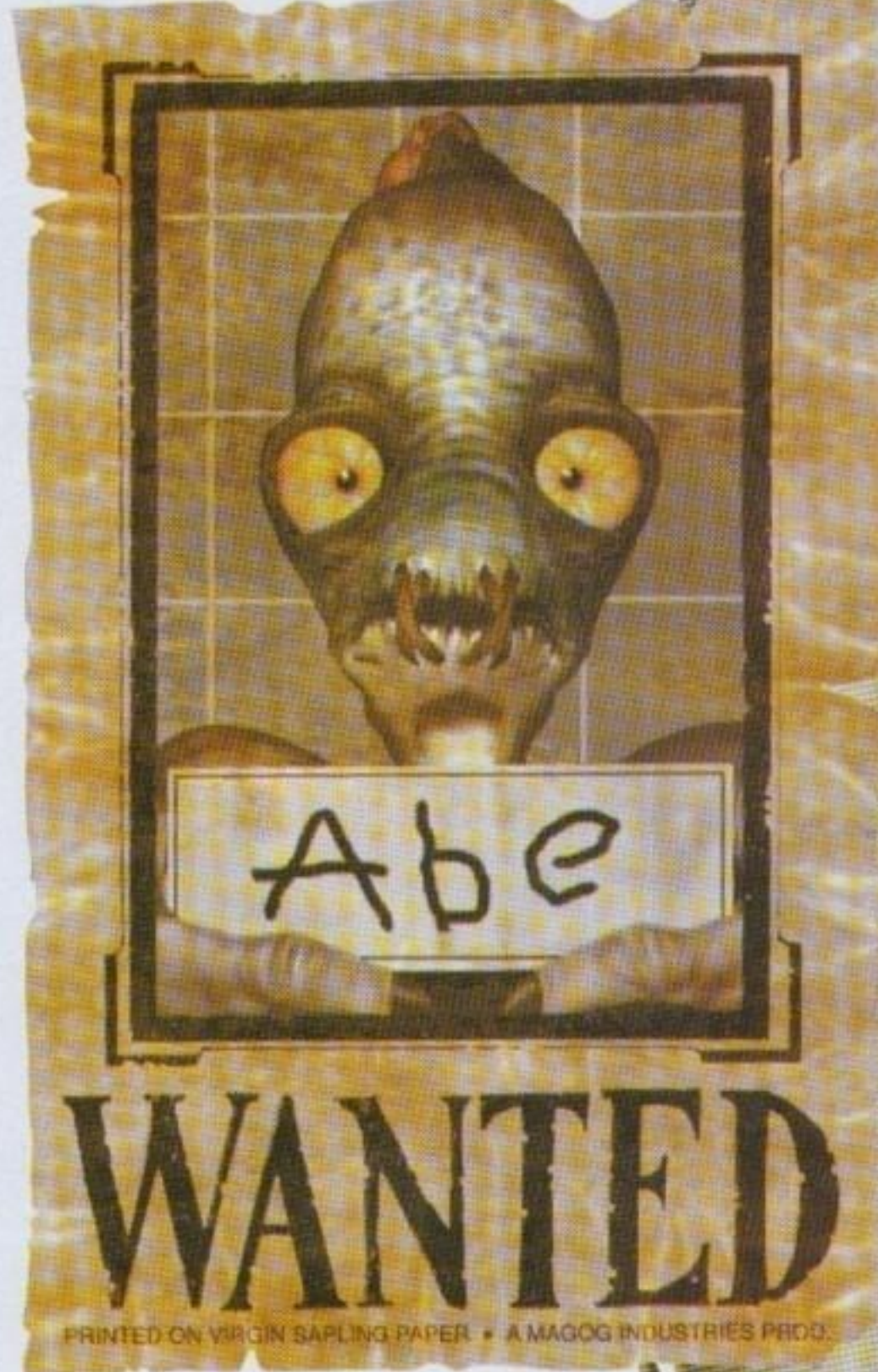
GENERAL DRIPEK

però a bomba a parlare degli aspetti più tecnici del gioco, senza prima dimenticarsi di citare la possibilità di iniziare una partita in cooperativa (chiamata farloccamente a "due giocatori"), durante la quale il controller passerà di mano in mano ogniqualvolta verrà fatto morire il povero Abe. Exoddus si dipana lungo otto diversi mondi per un totale di circa settanta livelli (scùssa se poco) racchiusi in due lucenti ciddi. Altra caratteristica di spicco è quindi il sostanzioso aumento della longevità del gioco, che si propone di raddoppiare il divertimento con il semplice teorema creato ad hoc dal Dottor Maxibon: "two is megl che one" (benché devo dire di non essere rimasto deluso per l'eccessiva brevità del primo episodio, e sto parlando da videogiocatore che si è comprato il software originale, non da redattore che si è giocato la copia spedita per la recensione). Similmente all'originale dovremo attraversare sia luoghi nei quali dover salvare il maggior numero di Mudokon (per un totale di cento) sia visitare i paesi natii di Scrab, Paramiti e Slig, nei quali ottenere il potere necessario per sconfiggere definitivamente i Glukkon. Per aiutarlo nella sua difficile missione, i programmatori hanno pensato bene di rinnovare sia le abilità speciali che il vocabolario di Abe. Ora il nostro eroe potrà: rendersi invisibile per brevi periodi per sfuggire a schifosissime larve assatanate di Mudokon freschi freschi, possedere Glukkon e usarli per comandare legioni di Slig, guarire Mudokon feriti e avvelenati e guidare macchinari dall'incredibile potere distruttivo. Per di più, visto che ora Abe avrà a che fare con diverse tipologie di Mudokon, dai tipi depressi a quelli contenti, dai maniaci suicidi ai fifoni, potrà utilizzare nuove frasi e nuove movenze per convincere i più riluttanti a seguirlo verso i portali magici, fonte di libertà. Così Abe avrà la possibilità di schiaffeggiare i compagni troppo euforici per farli rinsavire o di scusarsi con quelli ai quali ha fatto qualcosa di spiacevole (ad esempio aprire una grata d'acqua gelata propri[o] dove loro stavano lavorando). Questa varietà di situazioni aggiunge spessore alla comunicazione, aspetto che in Oddy[s]see era stato solamente abbozzato e che si riduceva nel mero farsi seguire da tutti i Mudokon presenti nel livello. Per facilitare la comunicazione con i propr[i] compagni sono stati perfezionati alcun[i] comandi particolari e ora, per esempio, è possibile salutare o farsi seguire da un gruppo di Mudokon con una sola frase, eliminando la frustrazione di dover ripe[...]

tere la stessa parola a ogni singolo elemento presente sullo schermo. Logicamente, e lo dico per i nuovi utenti Psx, sono state mantenute tutte le mosse presenti in Abe's Oddysee: il prode Abe potrà correre, aggrapparsi a piattaforme e sporgenze, rotolare e muoversi in punta di piedi. Infine, data la lunghezza dell'avventura, avremo a disposizione diverse modalità di salvataggio che, vista la completezza e flessibilità offerte, mi hanno indotto a inserirle in un box specifico che dovreste trovare qui intorno.

SALVA CHE TI PASSA

I metodi di salvataggio implementati dai programmatori di Gt Interactive sono tre, in grado perciò di accontentare ogni esigenza videoludica:
Password: Scomodo. Viene rilasciata al completamento di ogni livello e permette di risparmiare un blocco sulla memory card. Per quelli che fanno le cose in economia
Quick Save: Innovativo. Permette di salvare in modo veloce seppur temporaneo la posizione di gioco nella ram della Play. Logicamente prima di spegnere la console è necessario salvare su memory card, pena la perdita del lavoro svolto. Per quelli che amano farlo spesso (il salvataggio).
Save To Mem: Classico. Permette di salvare su card i vostri risultati e, sebbene un po' lento, è il perfetto complemento del quick save. Completo e flessibile permette di sovrascrivere, cancellare e utilizzare più blocchi per diverse posizioni di gioco. Per chi la vuole finire (l'avventura).

Fin qui ho parlato delle innovazioni e dei cambiamenti apportati dal team di sviluppo sotto il profilo della giocabilità, non posso però dimenticare come buona parte del successo di Abe's Oddysee fu dovuta all'incredibile binomio grafica-da-urlo/sonoro-da-sballo. Sinceramente non riuscivo a immaginare come alla GT avessero potuto migliorare un titolo in grado di combinare magistralmente lo stile grafico prettamente pittorico dei fondali con l'impostazione altamente spettacolare e cinematografica dello stile di gioco; il tutto legato da una colonna sonora che definire strepitosa è riduttivo (a mio avviso è il miglior esempio di musica legata a immagini mai prodotta in un videogioco, al pari del primo livello di Doom su Pc) e da filmati realizzati in computer grafica in grado di settare un nuovo standard qualitativo per qualsiasi piattaforma di gioco. Ed effettivamente non ho notato grossi miglioramenti (anche perché ripeto non vedo come potessero migliorare senza stravolgere il tipo di gioco) sia dal punto di vista grafico che sonoro. Certamente le scene animate sono ancora più spettacolari e i movimenti dei personaggi sono stati ulteriormente perfezionati, però quello che si prova giocando a Abe's Exoddus io lo paragonerei alla sensazione provata quando vidi per la prima volta "Il ritorno dello Jedi". Si sapeva la storia, che era già stata trattata in speciali televisivi d'ogni sorta, si era a conoscenza del fatto che i personaggi erano bene o male gli stessi e che le innovazioni tecniche sarebbero state minime, ma nonostante tutto ciò il film si rivelò un vero successo.

Questo perché se la realizzazione è valida, se fruirne è un piacere, ma se specialmente la storia e i personaggi ti entrano dentro, ti colpiscono e ti conquistano, l'unica cosa di cui non ti stancheresti mai è la loro presenza. Abe ci ha conquistati con la sua simpatia e la sua semplicità (di personaggio) ed ora è nuovamente pronto per trasportarci in modi carichi d'avventura e magia. Fatevi conquistare, non lo rimpiangerete.

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	92
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	95

Non vedo l'ora che esca la versione in italiano! Exoddus è quanto chiedevano i sostenitori di Abe: una nuova, fantastica avventura dalla quale farsi trascinare. A tutti coloro che non lo conoscono posso solo suggerire di avvicinarsi ad Abe e di farsi coinvolgere nelle sue peripezie, ne rimarrete conquistati.

Questa è la tua nuova compagna di gioco.

Divertitevi e non sporcate in giro.

MediEvil

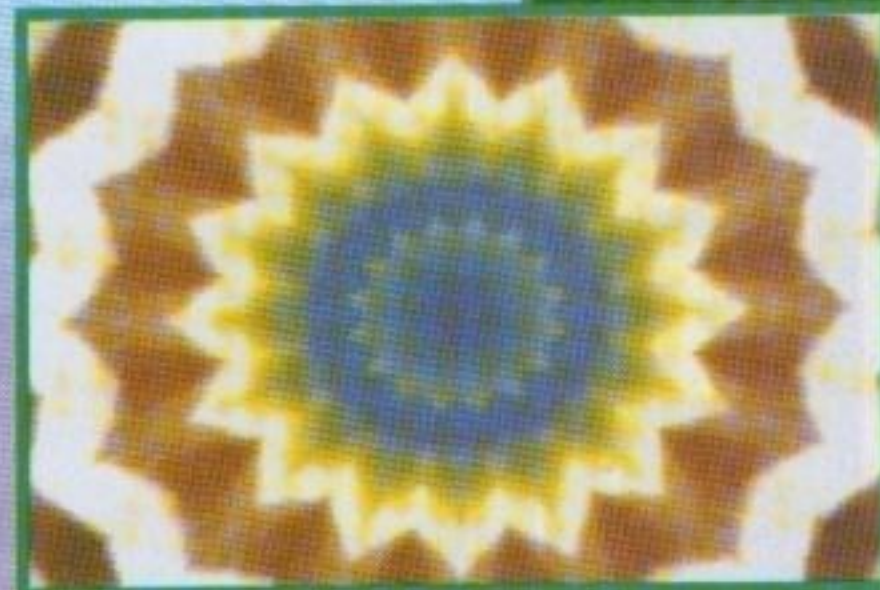
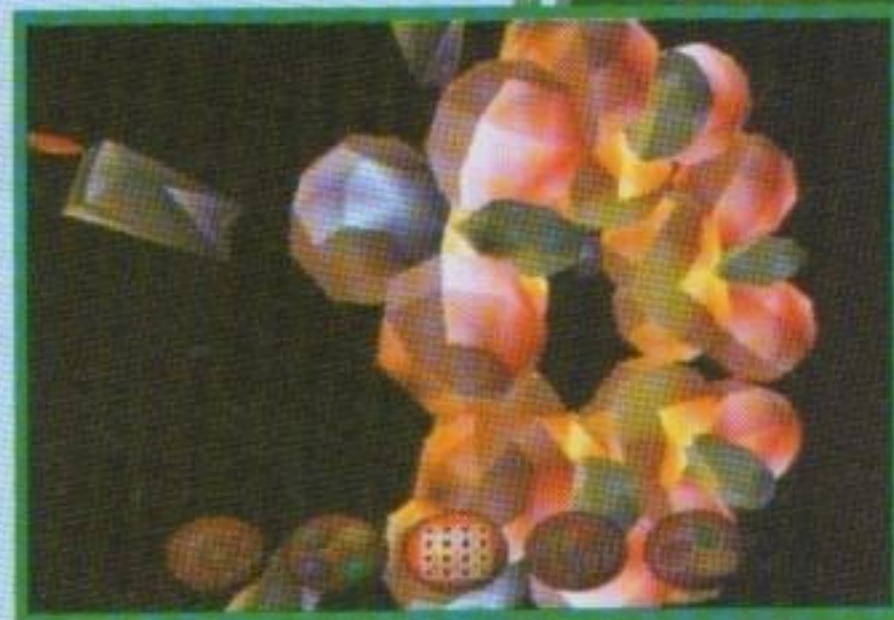
Nome del gioco: Medievil. **Eroe del gioco:** quel che resta di Sir Daniel Fortesque (ovvero il suo scheletro). **Scopo del gioco:** eliminare gli zombie (tra cui la dolce bambina che vedi qui sopra). **Premio, in caso di vittoria:** il riposo (quello eterno). **Vite a disposizione:** nessuna (naturalmente).

OLTRE 500 VIDEOGAMES.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

BABY UNIVERSE + FLUID

Questo mese penso di essermi superato. Dopo il tamagotchi ora mi becco pure i giochi (ne recensisco due al prezzo di uno se non è efficienza questa) del novello Mo-Mo-Molella...

Per essere preciso però il primo, Baby Universe, è un caleidoscopio 3D, vale a dire un programma che genera vari effetti bi-tridimensionali per accompagnare il CD musicale inserito nella Play. E' il perfetto programma per abbellire la parete un po' spoglia di una discoteca, colorato, intripposo, con un sacco d'effetti di distorsione e notevolmente in sincrono con la canzone letta dalla Psx. Infatti, la particolarità del programma sta nel variare l'intensità e la successione degli effetti e dei colori in base alla cattiveria del brano in esecuzione, un po' come fa il programma presente nei CD demo venduti con la Playstation. Certo, io non so se qualcuno ha avuto il coraggio di meter in vendita il prodotto a prezzo pieno, però potrebbe servire a chi vuole aggiungere un po' di "spettacolarità a basso costo" al suo rave-party casalingo. Ancor più particolare e maggiormente intrigante è Fluid. Qui dovremo guidare un delfino all'interno di "portali-musicali" in grado di teletrasportarci nei relativi mondi musicali a tema (Space per la techno, Flower per l'acid jazz, Shell per l'underground ecc.) nei quali scoprire, utilizzando i quattro tasti principali per "comporre" e guidando il delfino con la croce direzionale, basi musicali da utilizzare poi nella sezione chiamata Groove Editor. Quest'altro non è che un completo editor musicale nel quale modificare, miscelare e infine assemblare le basi scoperte per creare la nostra melodia. Per ogni base è possibile modificare i singoli strumenti che la compongono e d'ogni strumento variare ritmo, intensità, velocità, volume e molto altro, lasciando quindi all'intuito e alla fantasia del singolo "player" ampie possibilità creative. Tutto questo senza risultare complesso o settario, visto che con un po' di pazienza ma specialmente con un po' di fantasia è possibile creare ottime basi musicali. Scatenate quindi il DJ che è in voi.

Massimo "Vlad" Monti

CASA	SCEE / SCEE
	BABY UNIVERSE / FLUID
	UNZA-UNZA-UNZA
GIOCATORI	1

PLAYSTATION

Non è possibile valutare tali prodotti, anche se devo dire che Fluid risulta sicuramente più completo e ha un'impostazione maggiormente giocosa rispetto a Baby Universe che invece, a mio avviso, sarebbe vendibile unicamente come CD omaggio all'interno della confezione di un gioco vero e proprio.

http://www.oldgamesitalia.net/

xenia on line

presenta

xenia on line

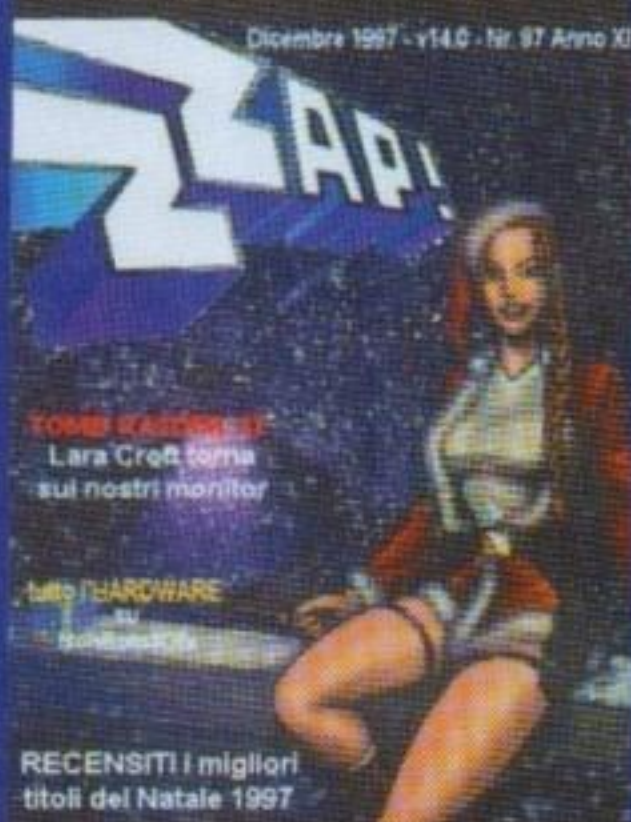
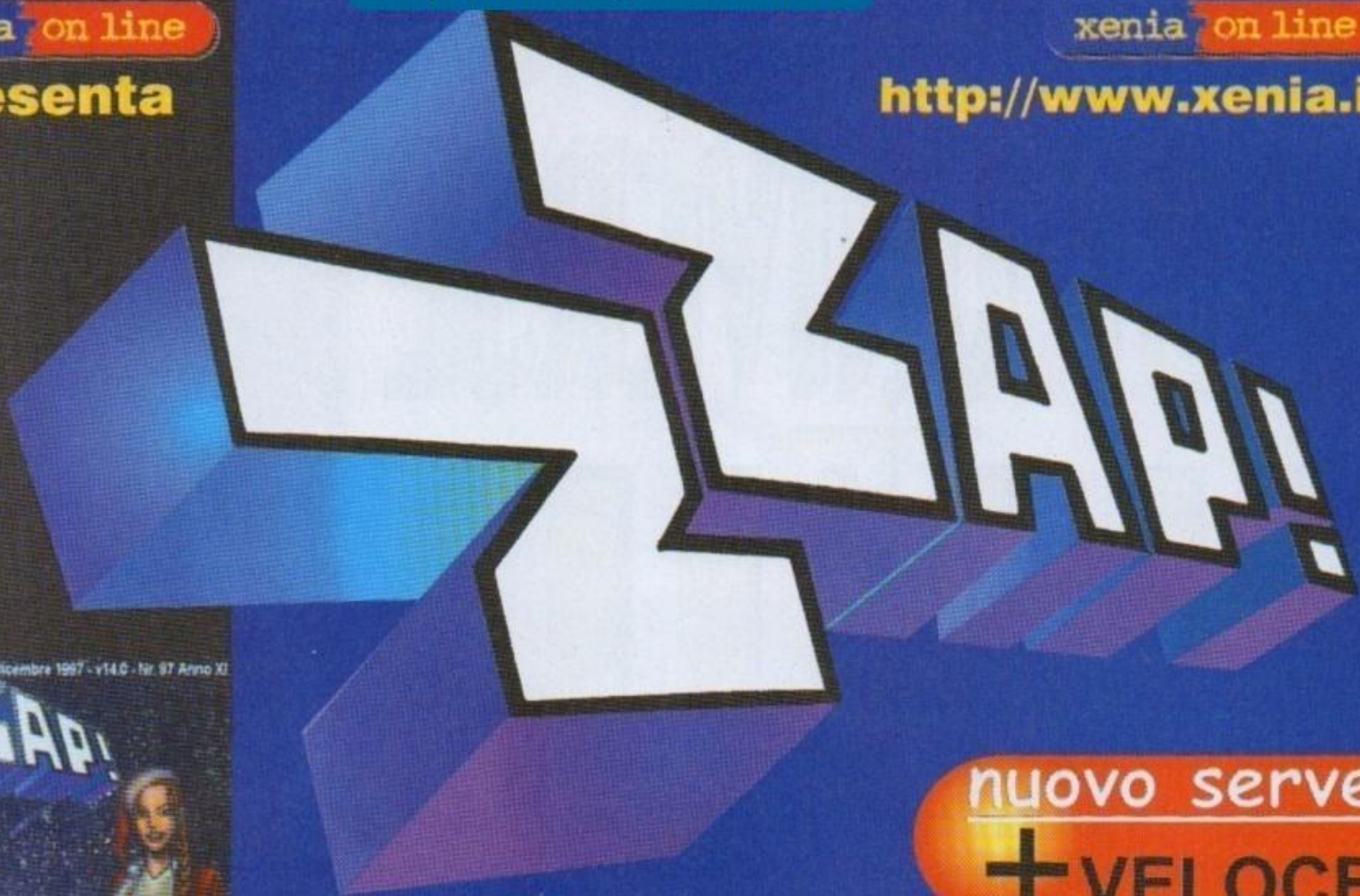
http://www.xenia.it

ZZAP!

Dicembre 1997 - v14.0 - Nr. 97 Anno XI

ZZAP!

Lara Croft torna sui nostri monitor

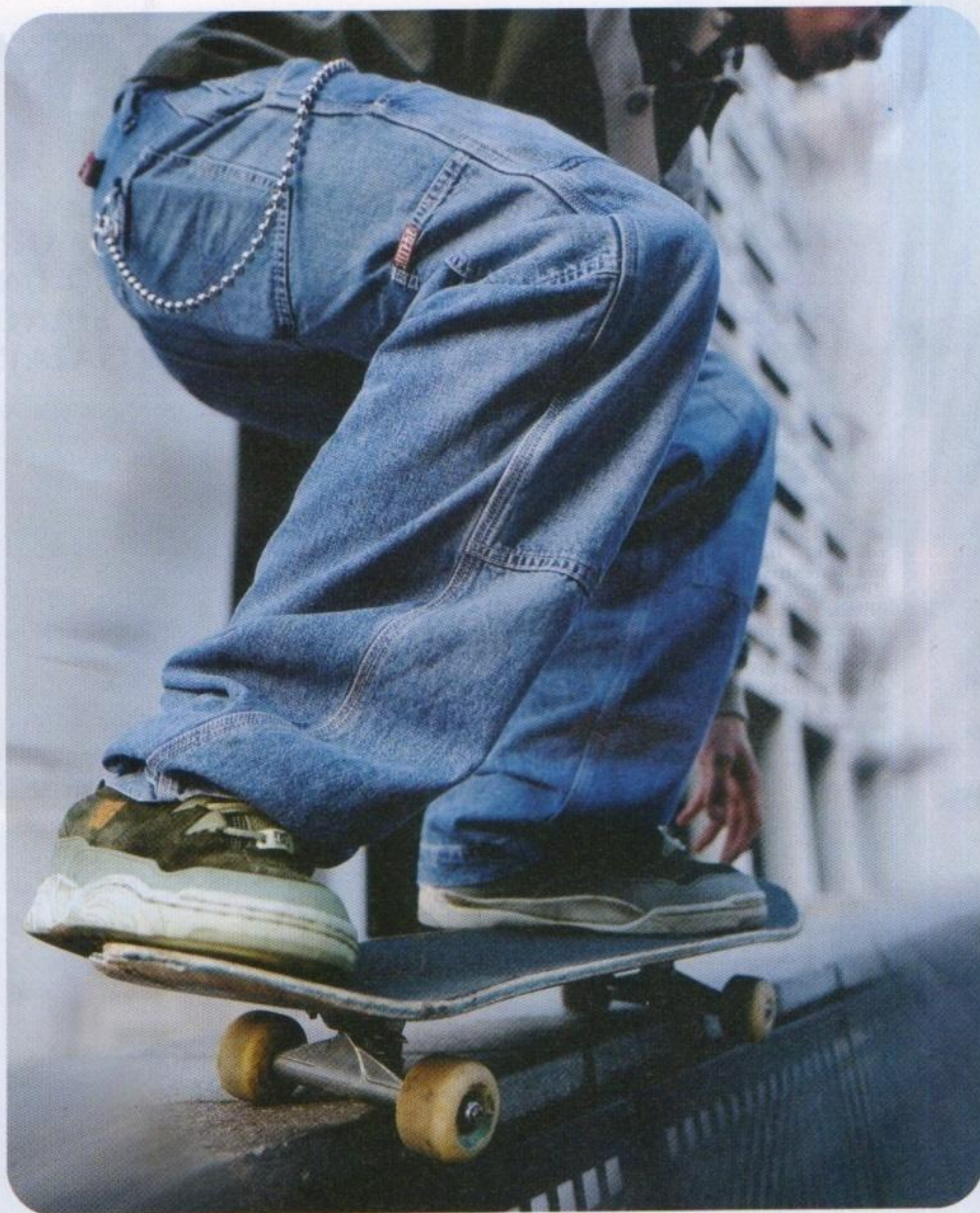
RECENSITI i migliori titoli del Natale 1997

nuovo server

+VELOCE!!!

http://www.xenia.it/zzap!

Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

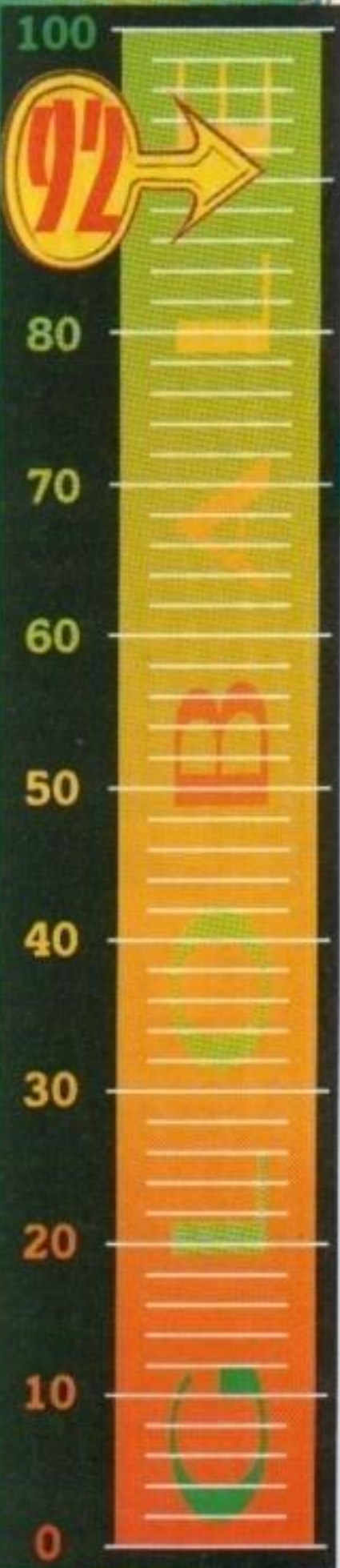
Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

iENA

Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

The Multiplayer Zone

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete

News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le

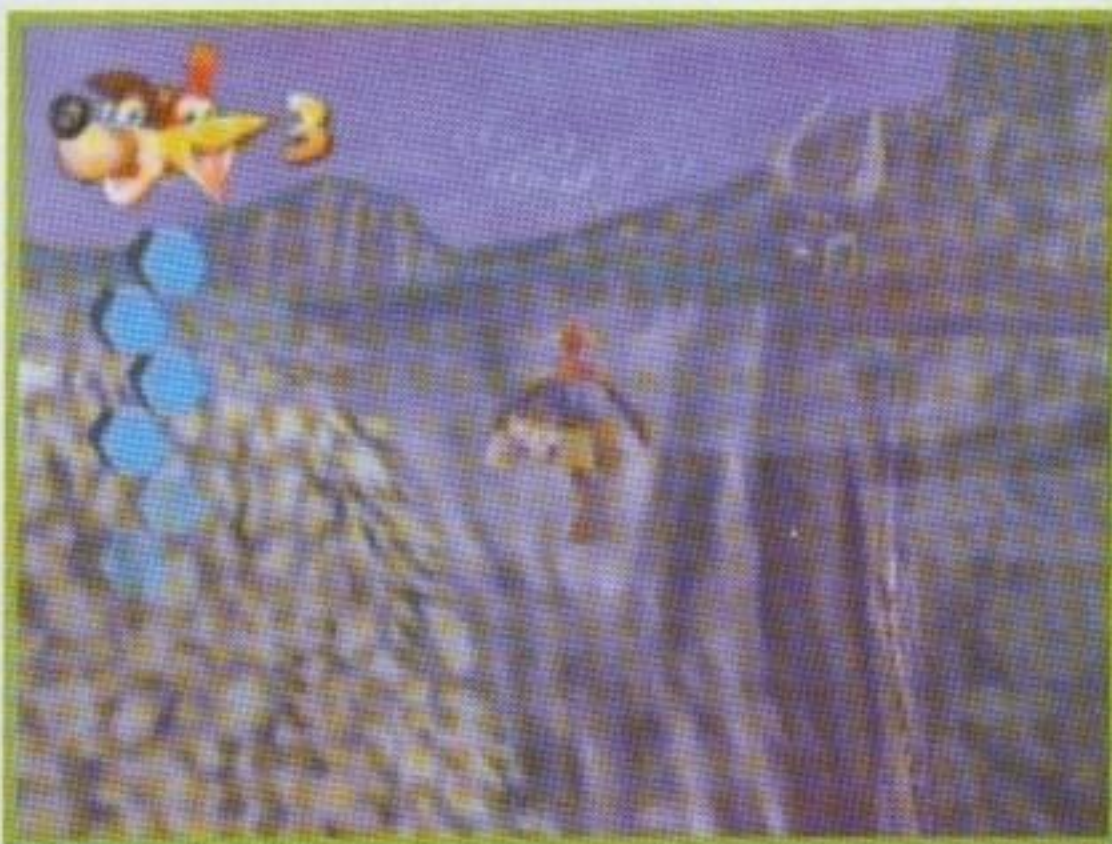
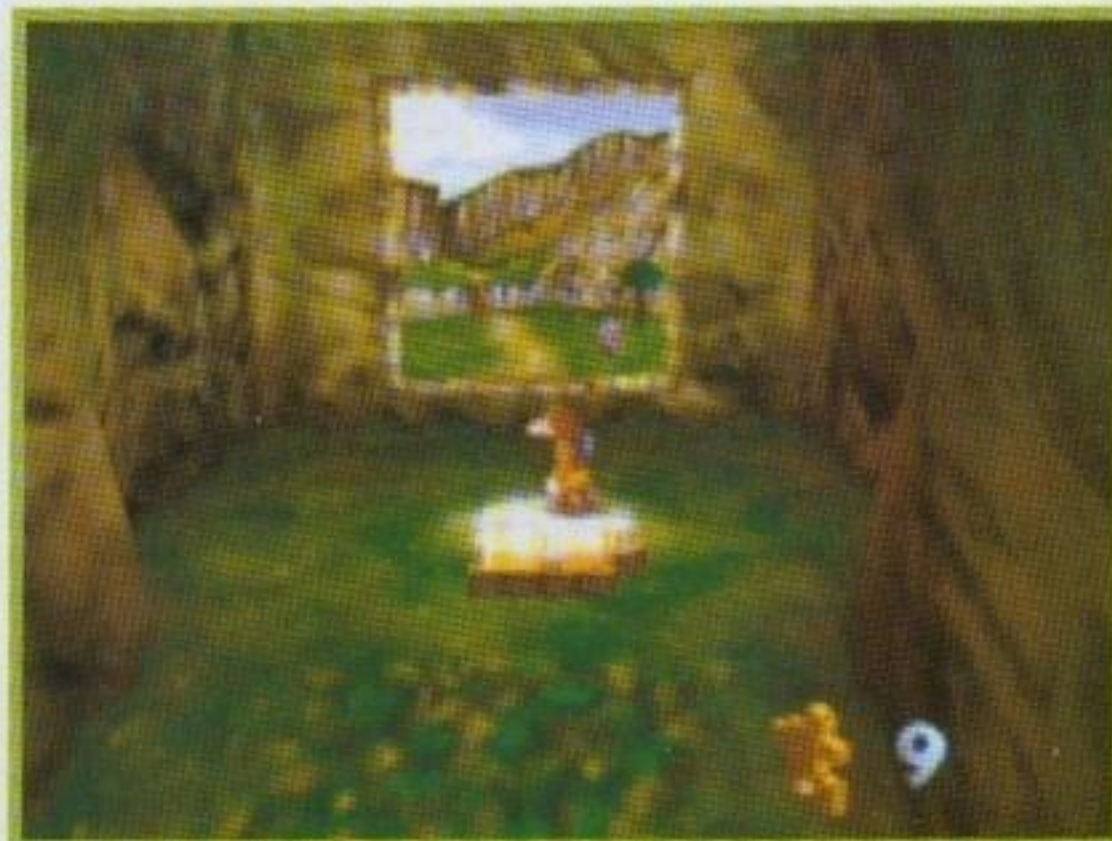
http://www.oldgamesitalia.net/

BANJO-KAZOOIE

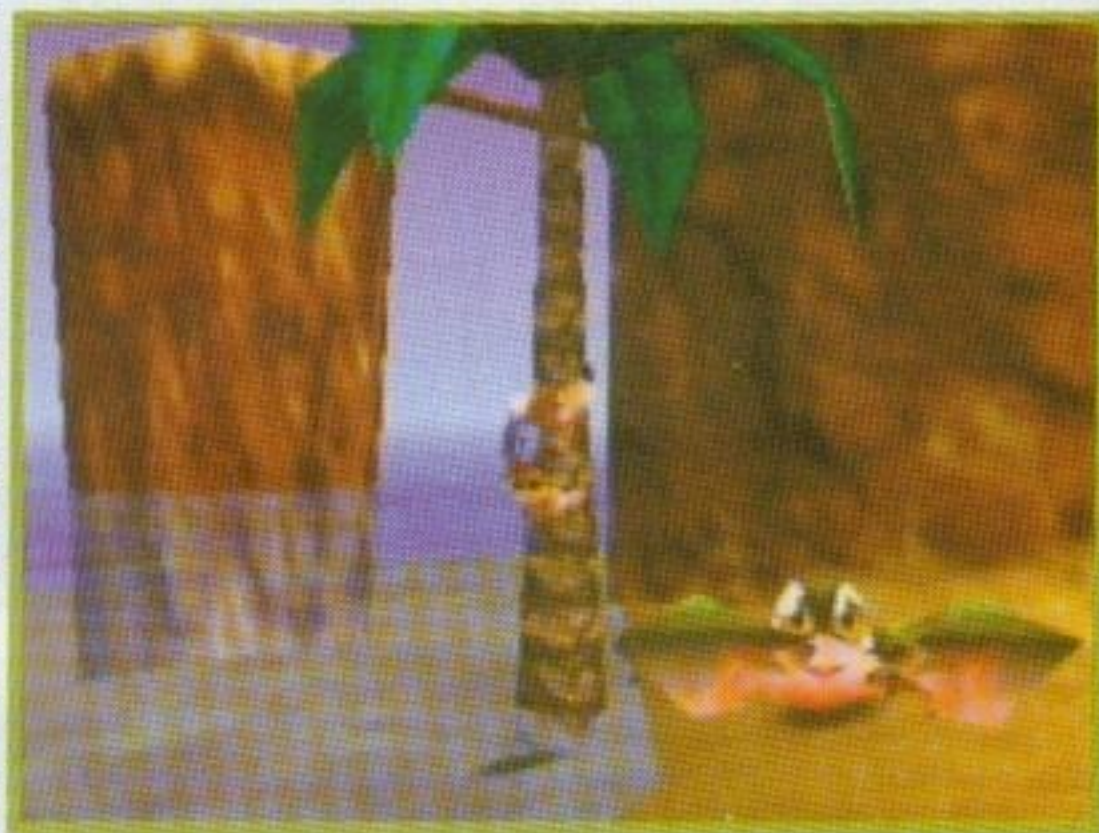
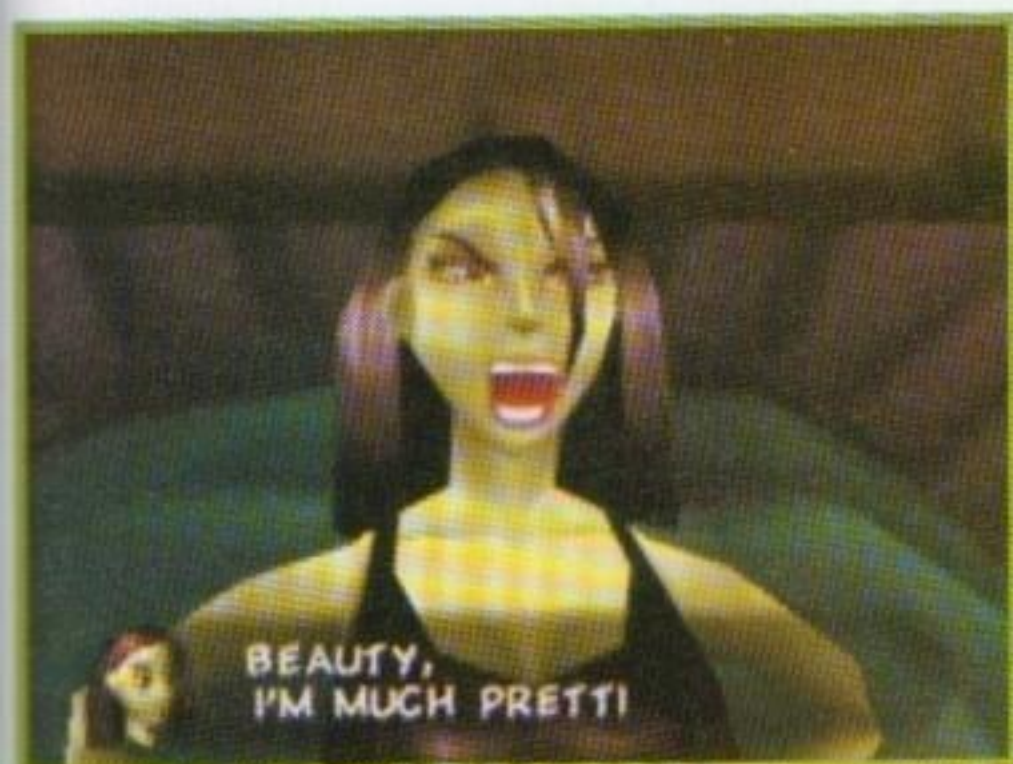
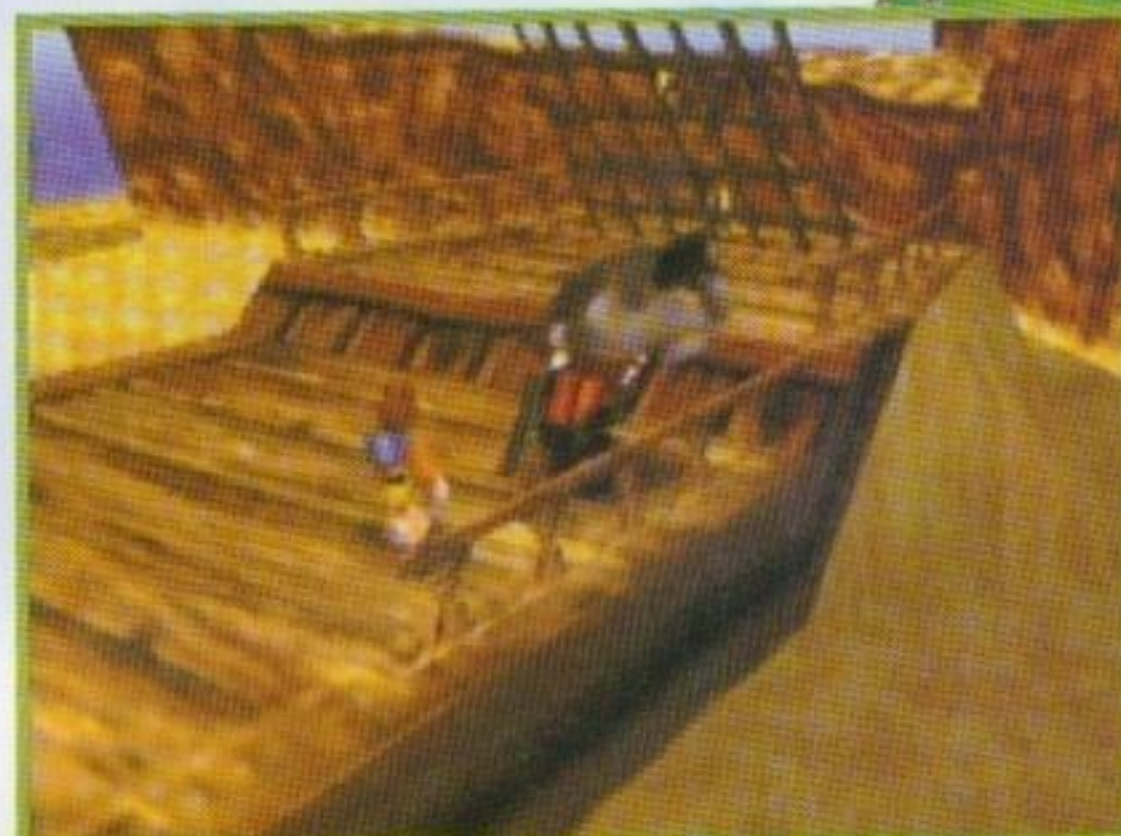
GOLDENEYE 007, DIDDY KONG RACING E ORA BANJO-KAZOOIE: CERTI PROGRAMMATORI SONO UNA VERA E PROPRIA MANNA DAL CELO, PECCATO SIANO COSI' ... RARE (HOHOHOH, GRASSA RISATA)!

A parte gli scherzi e le battute idiote (ma mi vengono così bene)(che ci sia un significato nascosto in questo? NdAlex), se Nintendo avesse un paio di sviluppatori in grado di sfornare prodotti di qualità come fanno i ragazzi della Rare o dell'Iguana (Turok e il prossimo promettentissimo Turok 2), il gioiellino della grande N non sarebbe costretto a contare i giochi veramente validi sulle dita di una mano monca. Comunque, bando alle lamentele e andiamo a vedere se questo Banjo-Kazooie sarà in grado di superare, o almeno avvicinare, il Gran Capolavoro che è Mario64. Infatti, per quelli di voi che non ne fossero a conoscenza, Banjo-Kazooie va a ingrossare le fila dei platform 3D, genere certamente inflazionato anche nel mercato Nintendo. BK però si propone come serio antagonista al capolavoro by Miyamoto e quindi l'attesa e le aspettative dei videogiocatori nei suoi confronti sono assai alte. Iniziamo subito col dire che il gioco sfrutta una cartuccia da 128MBit (o 16MB, che dir si voglia) e tutte le moderne periferiche quali il rumble pack. Le dimensioni della cartuccia fanno quindi prevedere una vastità e quantità tale di livelli sufficienti a placare i desideri dei giocatori più incalliti. Ma andiamo con ordine, visto che di cose da dire ce ne sono uno sproposito e in questi casi è meglio procedere in maniera analitica, pena il tralascio d'importanti informazioni (e conseguente roncolata punitrice del Boss). Dopo la spassosa introduzione, dalla quale già intravediamo le prelibatezze grafiche di cui è far-

CASA	RARE / NINTENDO
TITOLO	BANJO-KAZOOIE
DESCRIZIONE	BEDDU GIOCO
GIOCATORI	1

GIUDIZIO: 92

ME SAFE HERE...BEAR

ito il gioco, e mediante la quale veniamo introdotti nella storia che ci vede protagonisti, abbiamo solamente da scegliere se caricare una partita precedentemente salvata o iniziarne una nuova. La trama del gioco è tutto tranne che originale. Il dinamico duo, infatti, l'orso Banjo e l'uccello Kazooie, vengono chiamati in causa per salvare Tooty, la sorella di Banjo che è stata rapita da una strega malvagia di nome Gruntilda, gelosa della bellezza dell'avvenente orsetta. I due sciamannati, quindi, saranno costretti a superare mille e più insidie per raggiungere il castello di Gruntilda e fermarla prima che questa completi l'assemblaggio di un terribile apparecchio: un macchinario molto simile a quello del film "La Mosca", in grado di trasferire la bellezza da un corpo all'altro, trasformando perciò la strega-citofono in una gran bonazza e PamAnderson-Tooty in una discarica umana. Durante la loro avventura, Banjo e Kazooie saranno aiutati da una talpa in grado di insegnare a poco a poco nuove tecniche d'attacco e abilità nascoste. All'inizio del gioco, infatti, non potremo entrare immediatamente nel castello di Gruntilda ma dovremo gironzolare per i campi sottostanti il maniero e apprendere tecniche d'offesa e particolari abilità andando alla ricerca delle tane in cui è nascosta la talpa, proprio come dei novelli Jedi. Finita la fase d'apprendimento delle mosse basilari potremo attraversare il ponte che ci condurrà all'interno del castello. Logicamente, prima di giungere al cospetto di Gruntilda saremo costretti ad attraversare diversi mondi, nove per la precisione, al completamento dei quali si apriranno le porte dell'ultimo livello. In ogni mondo avremo diverse cose da fare e svariati oggetti da raccogliere. Prima di tutto risolvendo piccoli puzzle, superando passaggi particolarmente complessi e liberando cinque piccoli esseri simili agli Snorky, verremo ricompensati con un tassello di un puzzle, su di un totale di dieci per ogni mondo, che ci permetterà di sbloccare nuovi mondi ed aree nascoste. In secondo luogo potremo raccogliere delle note (come le monete di Mario64) che ci serviranno per aprire delle porte magiche, anch'esse custodi di livelli segreti. Infine potremo raccogliere dei teschietti colorati necessari per trasformarci in svariati animali a tema con il mondo da noi visitato che ci permetteranno di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. A questo punto avrete notato quanta carne al fuoco ci sia e, tenendo conto che i vari livelli sono realmente vasti e totalmente collegati

gli uni con gli altri, sento di dover criticare tutta questa vastità, o per lo meno il modo come sono stati concepiti i passaggi tra i vari mondi. Il primo difetto del gioco è quello di risultare fin troppo "pieno" di cose da fare, permettendo al giocatore di visitare un gran numero di locazioni e posti segreti che però necessitano d'oggetti il più delle volte assai distanti tra loro, rendendo quindi dispersivo il girare senza un fine preciso (o con troppi fini, ma il risultato non cambia). Mi è capitato più di una volta di essermi imbattuto in porte "musicali" senza la possibilità di aprirle a causa del numero insufficiente di note in mio possesso. Deciso quindi a raccogliere tante note quante richieste dalla porta esplorando il livello nel quale mi trovavo, una volta raccolto in numero sufficiente non riuscivo più a trovare la porta che m'interessava, tante erano le strade percorse e i cunicoli imboccati. Dopo due-tre ore di gioco si è inevitabilmente portati a spegnere il Nintendo, esausti di cercare qualche passaggio segreto sfuggitoci magari per colpa della telecamera virtuale mal posta. Telecamera virtuale? Oh toh, senza neanche volerlo (ma come sono lesto) mi sono imbattuto nella seconda magagna del gioco. Il più delle volte la telecamera non segue il personaggio da dietro, alla Tomb Raider, ruotando e zoomando sì, ma ponendoci poi sempre nelle condizioni di vedere dove stiamo andando, ma si pone di tre quarti, facendoci vedere il personaggio di profilo e complicando non poco la vita: costringe infatti il giocatore a continui aggiustamenti manuali. Comunque tranquilli, i grossi difetti sono finiti qui anche perché poi, in fondo in fondo, dopo aver spento il Nintendo stufi di cercare una maledetta porta e raffreddati i bollenti spiriti, dopo tre o quattro ore si sente il bisogno di ricominciare la partita per raggiungere il prossimo mondo, per vedere nuovi nemici e scoprire nuove abilità e differenti trasformazioni. Molto furbescamente i programmatori e i level-designer hanno ben pensato di non dotare Banjo e Kazooie di tutte le loro abilità sin dall'inizio. Con il proseguire dei livelli i due impareranno, dall'onnipresente talpa, a volare, a lanciare uova come proiettili, a distruggere oggetti e costruzioni con salti a "bomba" e così via. In molti casi sarà Kazooie a "prestarsi" come arma in più o addirittura a venire usato come mezzo di

locomozione, caricandosi sulle spalle il dolce peso di Banjo e correndo al pari di Bip-Bip. Tutta questa giocabilità (escludendo i due difettucci trattati sopra) è accompagnata da una grafica che non penso di esagerare nel definire la più bella mai apparsa sulla macchina della grande N. La prima cosa che salta all'occhio è l'estensione del campo visivo che, accompagnato dalla fluidità e dal buon numero di poligoni sempre presenti su schermo, lascia veramente basiti. Più di una volta ho esclamato stupito di fronte a particolari animazioni o affascinanti costruzioni veramente ben modellate, ricche di poligoni (non come Shadow of Empire) e dalle texture di elevata qualità. Penso che, se ora con Psx si può parlare di giochi di terza generazione (GT, Tekken3, MetalGearSolid ecc.), per Nintendo sia arrivata l'ora di sfornare i giochi della seconda generazione e sinceramente, dopo le anteprime londinesi di Turok2 e Zelda64, mi sembrano conclusi i tempi delle vacche magre. Per quanto riguarda l'ultimo aspetto tecnico da analizzare, e cioè il sonoro, devo dire di aver apprezzato le musiche, a tema con l'ambientazione del livello e in grado di cambiare dinamicamente di intensità a seconda delle azioni che si compiono o dei luoghi che si visitano, e di essere rimasto colpito dalla simpatia degli effetti sonori, specialmente quelli riguardanti il parlato dei vari personaggi. Infatti, a causa delle limitazioni imposte dalla cartuccia, non è possibile inserire campionamenti parlati per i dialoghi dei personaggi e quindi alla Rare hanno pensato bene di appioppare a ogni personaggio una serie di borbottii che assomigliano molto ai "suoni" emessi dall'insegnante di Charlie Brown, avete presente (Boo-bo-bobo)? Della longevità non voglio neanche parlarne visto che io, in quattro ore di gioco super-intensivo ho visitato tre mondi senza però completarne appieno nemmeno uno. Penso che ci sarà da giocarne veramente per tanto tempo e come già detto il prodotto invoglia a farlo. La Rare insomma è uscita con il nuovo "blockbuster" e, sebbene non abbia scalzato Mario64 dal trono del miglior platform 3D (il gioco di Miyamoto possiede una magia tuttora ineguagliata), ha tuttavia settato nuovi standard dal punto di vista tecnico. Se proprio non odiate i personaggi carini e le storie un po' fiabesche non potete rinunciare a un gioco di tal valore.

Massimo "Vlad" Monti

NINTENDO64

GRAFICA	95
SONORO	90
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	93

Bello, bello, bello. Per prima cosa rimarrete stupiti dall'alta qualità tecnica ma poi verrete conquistati dalla storia e v'inchioderete allo schermo per "vedere cosa c'è più in là". La longevità è garantita dalla vastità e complessità dei mondi, che è poi in fondo in fondo l'unica imperfezione del gioco.

REVIEW

94

MEDIEVIL

Narra la storia di un prode guerriero che liberò il mondo dal malvagio straniero. Il tempo è trascorso e la pace ha regnato, ma il mago malvagio è tosto tornato...

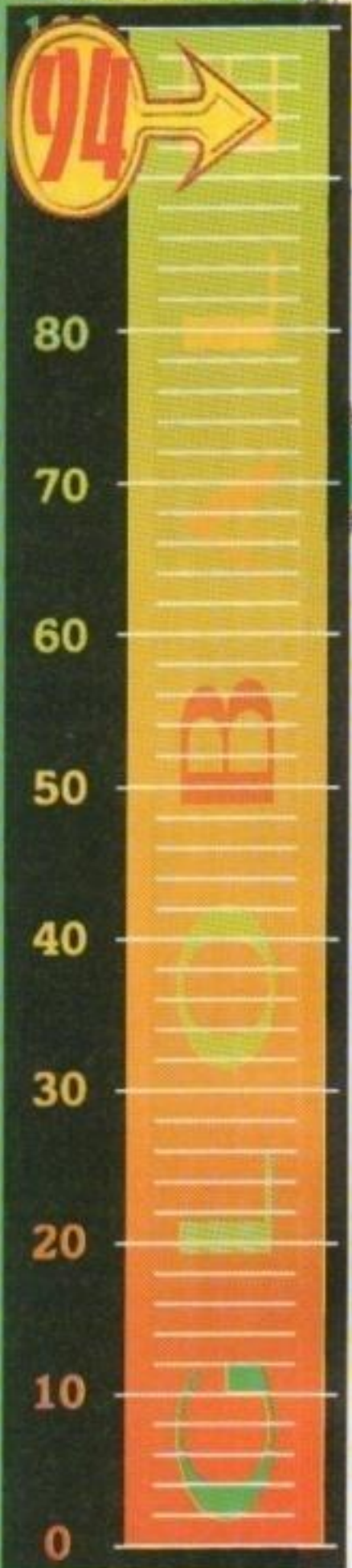
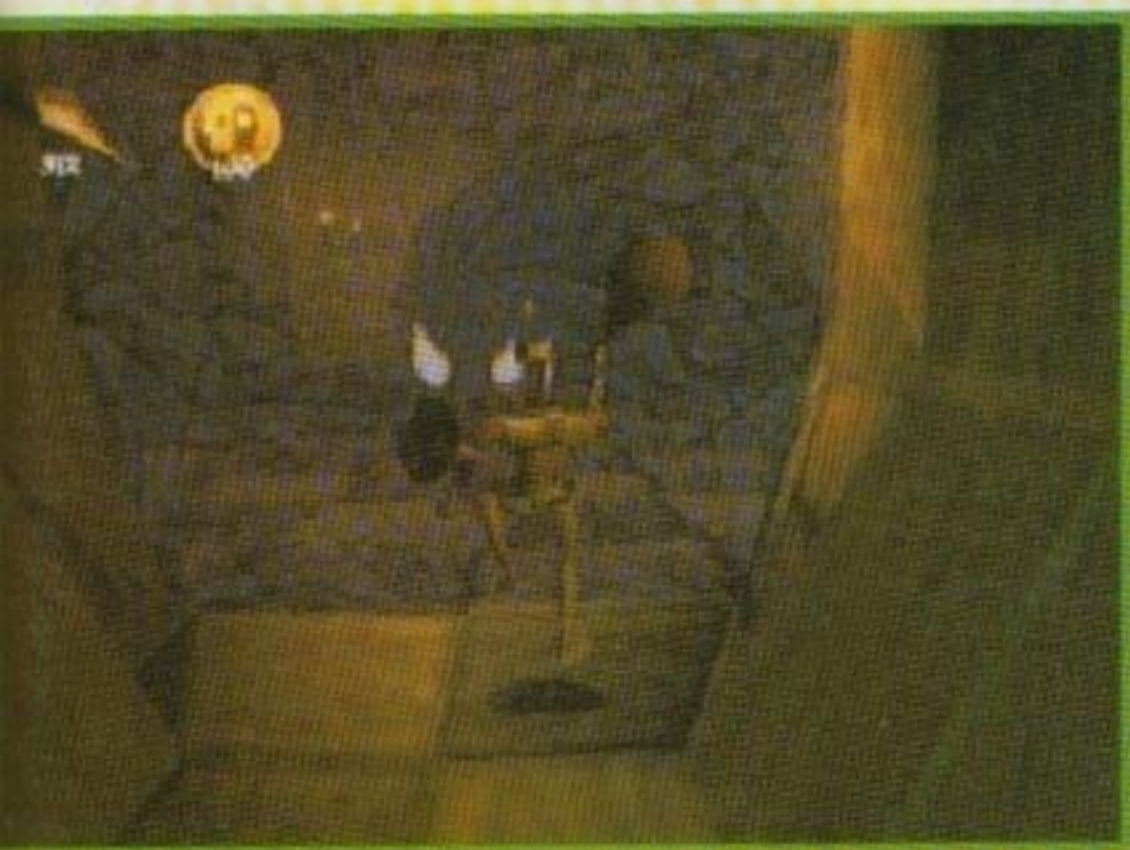
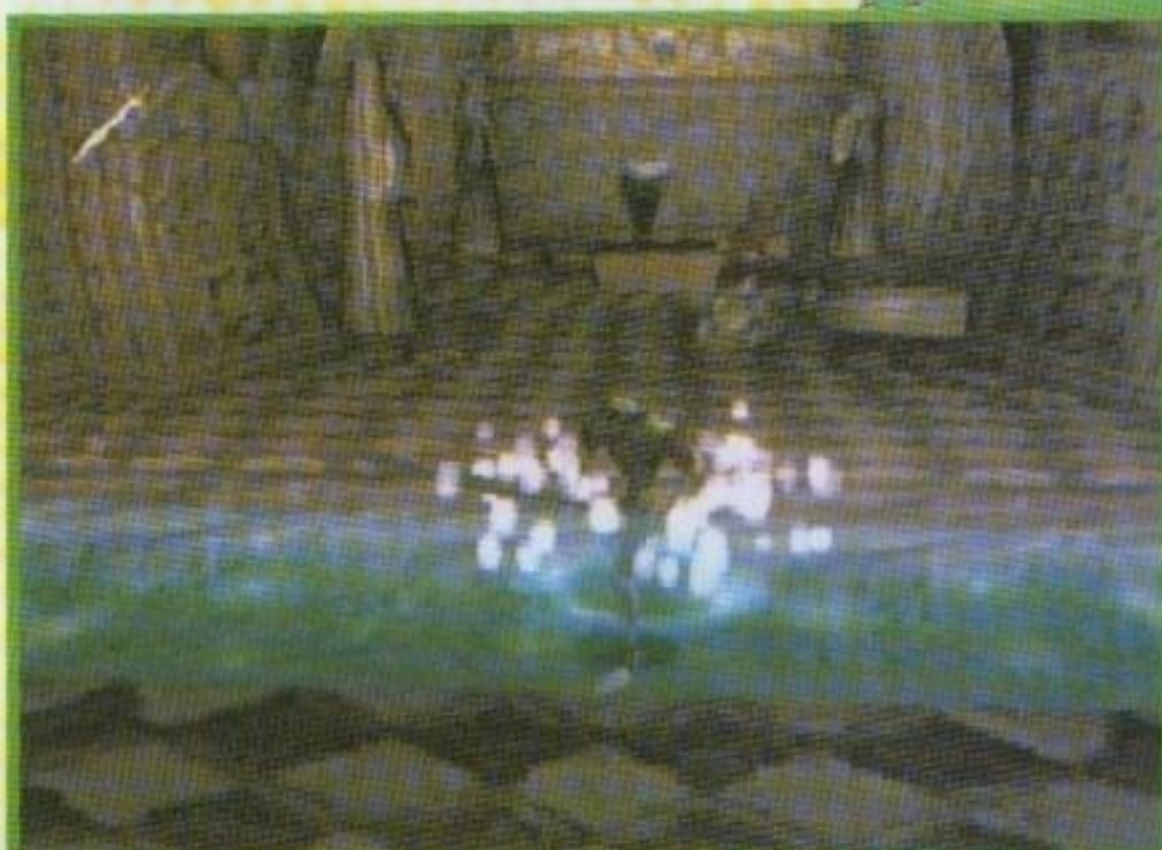
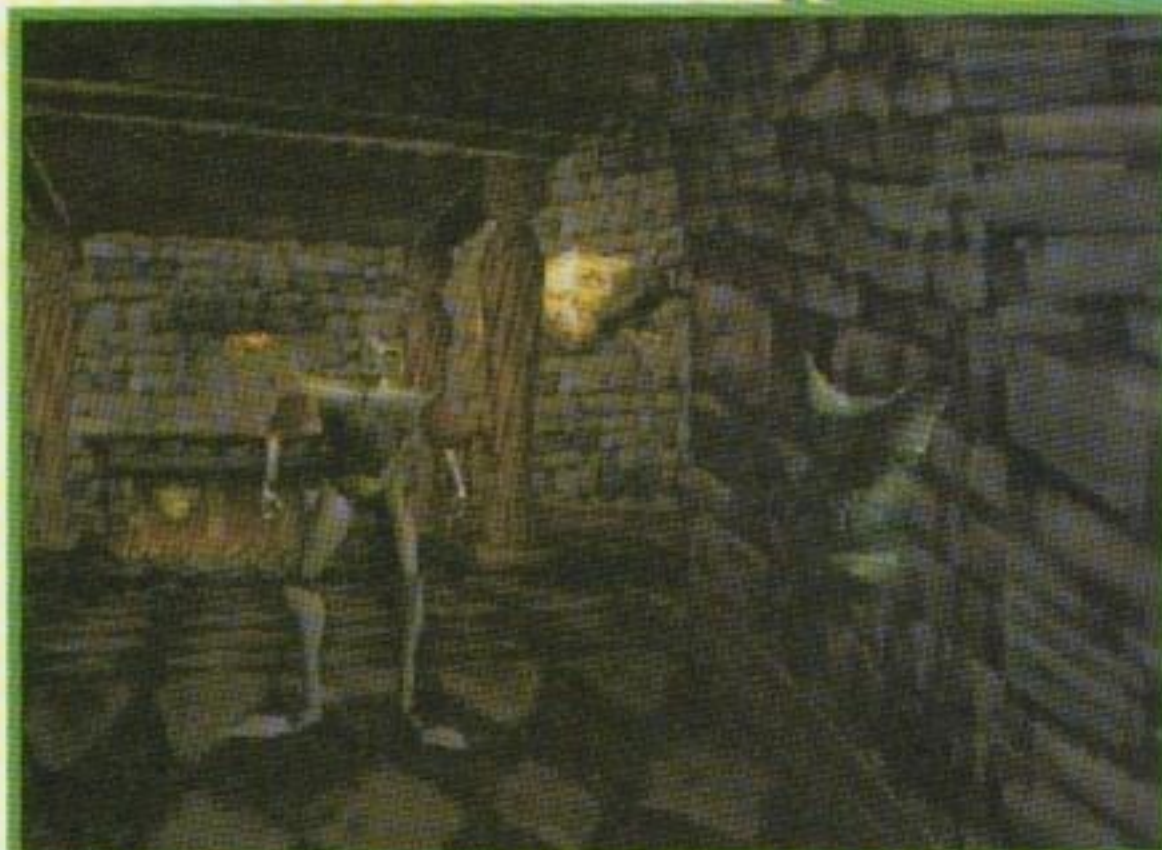
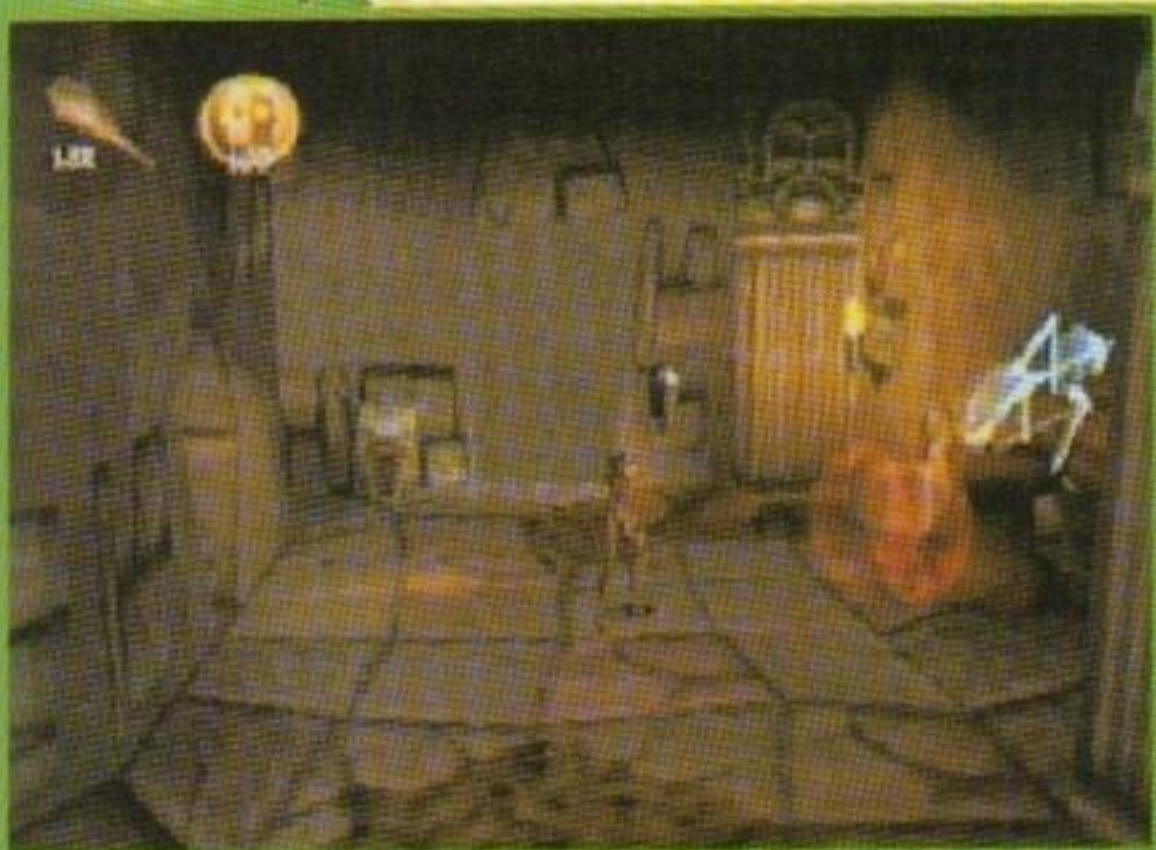
SCEE / MILLENIUM

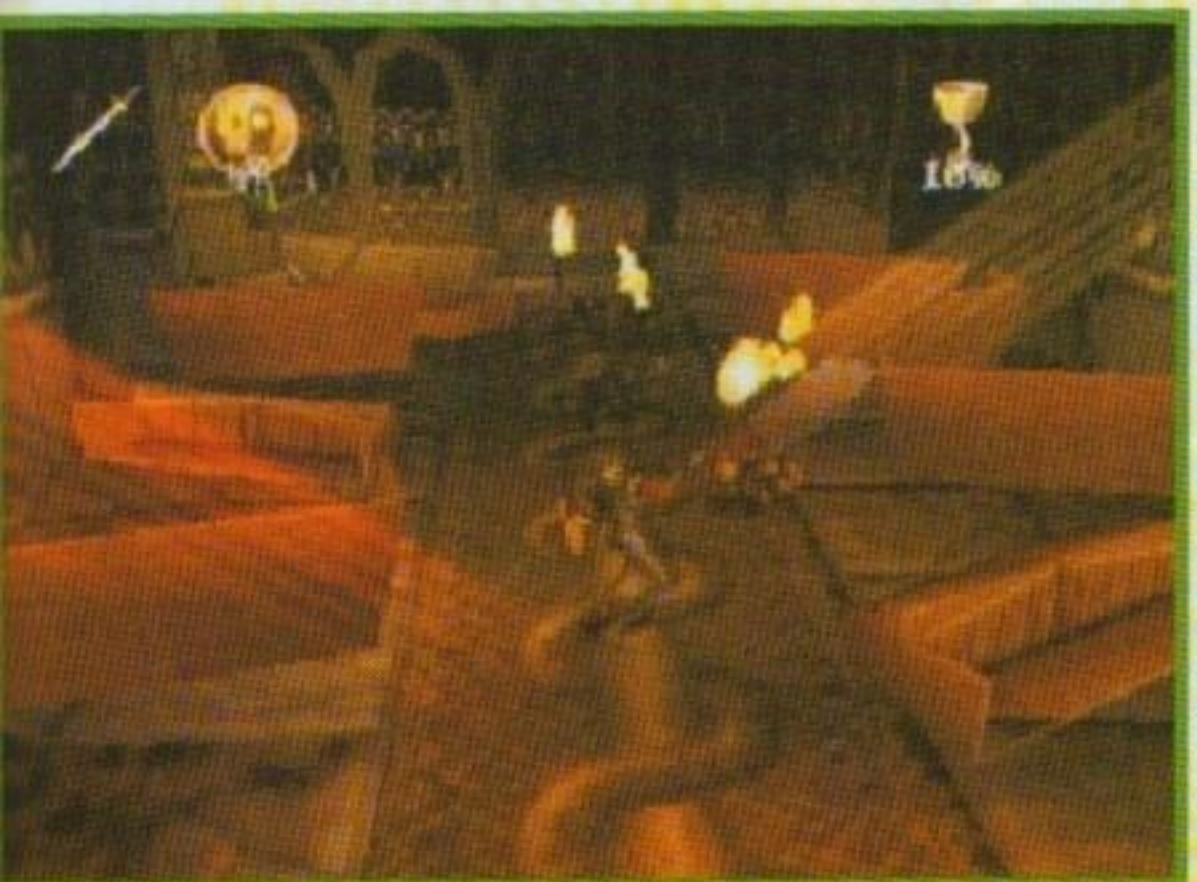
MEDIEVIL

3D ACTION ZOMBIE

1

Miti e le leggendo nascondono sempre un fondo di verità, ma chi ci dice che quanto raccontato corrisponda realmente alle eroiche gesta tramandate? Non potrebbero, i vari condottieri e cavalieri senza macchia e senza paura, essere stati in fondo dei normali combattenti abili a raccontare mitiche gesta volte ad attirare le attenzioni di re e imperatori? Questo è quanto ci viene suggerito dal personaggio nell'ultimo prodotto sviluppato negli studi inglesi della divisione europea Sony, un tempo conosciuta come Millenium. Si narra, infatti, che un tempo, un valoroso guerriero di nome Sir Daniel Fortesque, liberò il paese di Gallowmere dalla minaccia d'invasione capeggiata dal malvagio mago di corte chiamato Zarok. Il prode Sir Daniel, si narra sempre, fronteggiò, a capo della Guardia Imperiale, l'armata di non-morti richiamata dalle tenebre dall'occulta magia dello stregone e, con impavido ardore e immenso coraggio sacrificò la sua vita uccidendo in un corpo a corpo mortale Zarok il maligno. Alla fine della battaglia, ai sopravvissuti fu raccontato dell'impresa compiuta dal cavalier Fortesque che venne quindi seppellito in pompa magna in una tomba monumentale pari solo alla sua leggenda. Però... c'è sempre un però, anche nelle migliori storie. Però, dicevo, non è tutto oro quello che luccica ed infatti, in qualche buio vicolo di paese ed in alcune vecchie osterie di passaggio, circola voce che Sir Daniel non fu affatto valoroso, e che la sua unica abilità consisteva nel saper raccontare con gran perizia storie avventurose e avvincenti epopee, utili per impressionare re amanti di epici racconti. Fu grazie alle storie così ben raccontate che Fortesque ottenne il comando della Guardia Imperiale, onore toccato solo ai più valorosi guerrieri del regno. Tutto questo non impensieri il banfarolo, visto che il paese di Gallowmere viveva in pace da centinaia di anni e nulla sembrava poterlo turbare. E invece, all'interno della corte, il truce Zarok affinava le proprie arti magiche nell'attesa del momento propizio per utilizzare l'incantesimo di annullamento della volontà sulla pacifica popolazione e scatenare di conseguenza la sua orda di zombi. I fatti sono quindi contrastanti e, se d

Anche nella tomba il vecchio nemico mi perseguita! Sei arrivato troppo tardi,

na parte abbiamo la leggenda che vuole ir Daniel eroico vincitore su Zarok, dall'altra c'è la cruda verità, che ha visto l'impacciato Fortesque cadere sotto la prima ondata d'attacco delle forze del male. La ua quindi è fama farlocca, utile per infondere coraggio e speranza alla popolazione.

Attenzione però, la storia non è mica finita qui. Infatti, non si sa bene come, la Guardia Imperiale riuscì a scacciare Zarok da Gallowmere ma costui, come ogni buon cattivone che si rispetti non ha certo deciso di ritirarsi in meditazione; anzi, ha passato il suo tempo a ristabilirsi ed a potenziare le arti magiche. Ora è tornato, deciso a vendicarsi e forte più che mai, specialmente in un regno in declino e di facile sottomissione. La battaglia fu quasi inutile e alla fine Zarok prevalse con estrema facilità sulla popolazione indifesa e sui pochi militari rimasti a protezione del castello; ma nonostante tutto ciò, un gruppo di sacerdoti riuscì a riunire il potere magico sufficiente a risvegliare l'unica persona in grado di fronteggiare l'armata delle tenebre, Sir Daniel Fortesque, cioè voi. Ho detto risvegliare e non resuscitare perché i sacerdoti vi hanno sì riportato in vita, ma solo come ammasso di ossa ambulante, senza carne né pelle che copra la vostra scheletricità. Quindi d'ora in poi, nei panni di un ringalluzzito, anche se un po' spaventoso, Sir Daniel, avrete la possibilità di rivalutare la sue memoria e tramutarlo nel solo e unico salvatore di Gallowmere (oltre che sconfiggere definitivamente Zarok). Per riportare la pace nel paese natio Sir Dan dovrà attraversare tutta la contea di Gallowmere, per un totale di trenta livelli diversi, sino a giungere al castello reale, dimora dello stregone. Inizialmente Sir Daniel si sveglierà nella cripta in cui era custodito il suo corpo e, dopo aver appreso i comandi indispensabili per fronteggiare le truppe avversarie, potrà iniziare la sua avventura. Il gioco, come già detto, si snoda lungo trenta livelli, tutti abbastanza diversi tra loro e con alcune ambientazioni assolutamente magnifiche come il campo degli spaventapasseri, la città addormentata o la terra incantata, che sembra la reincarnazione digitale del mondo di "Alice nel paese delle meraviglie". In ogni livello, l'obiettivo primario di Fortesque, oltre a sopravvivere, consiste nel recuperare rune di diversi colori necessarie per aprire cancelli, grate e portoni per raggiungere la fine del livello. Il gioco però è ricco di sotto trame e passaggi nascosti che valgono la pena essere scoperti, visti i bonus (armi, oggetti, soldi) che contengono. Ad esempio, raccogliendo il "calice delle anime" e riempiendolo uccidendo i nemici, sarà possibile sbloccare ulteriori passaggi segreti che ci doneranno armi sempre più potenti. Appena risvegliati potremo contare sull'arrugginito spadino e su un esiguo numero di pugnali da lancio, mentre con un po' di

http://www.oldgamesitalia.net/

impegno e perseveranza sarà possibile entrare in possesso di massicce spadone alla "Conan il barbaro", bastoni, martelli, balestre e altro che devo ancora scoprire. All'interno di ogni livello è inoltre possibile recuperare energia grazie a delle fontane magiche, e immagazzinare il restante flusso energetico in apposite ampolle scovabili in alcuni livelli, così da poter aumentare il numero delle vite a disposizione (inizialmente due). Come se non bastassero le locazioni segrete presenti in ogni livello, sarà possibile risolvere anche delle mini-avventure, che possono variare dal recuperare i pezzi di una trebbiatrice fuori uso, invocare secondo un certo rituale antiche streghe o ancora forgiare un crocefisso per la chiesa abbandonata, il tutto senza che l'avventura principale ne risenta. Tutto questo dona molta libertà d'azione al giocatore che può scegliere di andare dritto e spedito all'uscita del livello oppure perlustrare con attenzione l'intera area di gioco e risolvere ogni singolo puzzle, benché sia possibile rivisitare una locazione già completata visto che i movimenti tra i vari livelli vengono fatti da una mappa, tramite cui è possibile sia salvare la partita che selezionare la strada da percorrere mediante ramificazioni del percorso. A questo punto avrete capito che il gioco è assai curato dal punto di vista della profondità e della complessità dei livelli, e vi starete chiedendo se Medievil si è rivelato quel titolone che foto e preview lasciavano immaginare. Posso dire, senza timore di essere smentito che questo è uno dei pochi giochi in grado di "attaccarti" alla sedia per giocare, giocare e vedere com'è il prossimo livello. Raramente ho visto una grafica così definita e spettacolare, anche se la dicitura più adatta, a mio avviso, è: di classe. Dico questo perché durante tutto il gioco si rimane sì ammirati di fronte ai begli effetti di trasparenza di pareti e dell'acqua, si apprezzano i colori delle esplosioni e le scie luminose delle anime che uccidiamo, ma quello che affascina più di tutto è l'atmosfera che la caratterizzazione grafica di personaggi e paesaggio riesce a trasmettere. Questo grazie alla telecamera virtuale che, sebbene non precisissima nel posizionarsi alle spalle del personaggio, obbligando il giocatore a rotazioni manuali della stessa con i tasti dorsali del controller

http://www.oldgamesitalia.net/

pari valore risulta l'audio. Musiche orchestrali ed effetti sonori azzeccati (spassoso il rumore di frattaglie quando si infilzano i macellai) completano il quadro dal punto di vista tecnico. Da sottolineare come sia il parlato che il testo siano stati tradotti completamente in italiano con ottimi risultati, specialmente nella caratterizzazione delle voci, un po' stereotipate ma spassose e come durante il gioco, a partire dall'introduzione, vi sono circa tredici minuti di grafica renderizzata di ottima fattura, altro segno di attenzione ai dettagli e alla realizzazione complessiva. Per quanto riguarda i controlli di gioco, ho trovato assai disagevole usare il pad digitale a causa della scomodità per far correre Sir Daniel (difettuccio n.2). E' infatti necessario schiacciare due volte velocemente il pad in avanti, movimento che risulta alla lunga assai frustrante, visto che si passa buona parte del tempo correndo a destra e manca. Diverso discorso nel caso si utilizzi il controller analogico (dual-shock supportato), poiché la diversa inclinazione dello stick determina la velocità di corsa (o camminata) di Fortesque. A questo punto avrete capito quanto abbia apprezzato Medievil, la sua ambientazione (il gioco è chiaramente ispirato al cartone animato "Nighmare Before Christmas" di Tim Burton) e la realizzazione tecnica di prim'ordine.
La cosa che più mi ha conquistato è la natura avventurosa del gioco, che non si limita al dover ammazzare i nemici e arrivare sani e salvi alla fine del livello, ma offre al giocatore molta esplorazione unita alla risoluzione di piccole "missioni" che calano completamente nella storia e nel personaggio. Se proprio non pensate solo a GT e a Tekken3, penso dobbiate almeno provare l'ultima fatica di casa Sony. Ne rimarrete conquistati come me e ve lo dice uno che non ci va leggero con le valutazioni. E ora "Dammi un po' di zucchero, baby..."

Massimo "Vlad" Monti

difettuccio n.1), offre però in più di un'occasione inquadrature altamente evocative e cinematografiche, senza danneggiare la giocabilità. Inoltre, grazie all'estrema bontà del motore poligonale che muove il gioco, l'orizzonte è sempre molto lontano e gli effetti di pop-up assolutamente trascurabili, permettendo al giocatore di godere, in particolari occasioni, di viste panoramiche spettacolari. Se la grafica è stata [illegible]aramente [illegible] così al[illegible] qua[illegible]ità, [illegible]

PLAYSTATION

Voce	Voto
GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93

Grafica al top, giocabilità elevata e sonoro coinvolgente non possono che rendere questo prodotto un vincente. Ci giocherete un sacco per scoprirne tutti i segreti e quando lo finirete sarete felici per aver partecipato a una gran, bella storia. Che si può chiedere di più a un videogioco? (Del cioccolato. NdAlex).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIFENDITI, MECHWARRIOR!

Hai amato MechWarrior 2 e MechCommander? Adesso puoi provare BATTLETECH: il gioco da tavolo originale da cui tutto è iniziato!

Con BATTLETECH 4^A EDIZIONE potrai lanciarti nel XXXI secolo alla guida dei 'Mech, le più poderose macchine da guerra mai ideate dall'intelletto umano! Combatti rapide battaglie o enormi conflitti con decine di 'Mech, a tuo piacimento!

La confezione base include tutto quello che ti serve per giocare: regole introduttive, regole avanzate, scenari, mappe, dadi, segnalini stand-up di 48 'Mech, adesivi con le insegne delle casate, un blocco di schede per registrare le caratteristiche dei 'mech...

E con FIRST STRIKE, il primo supplemento, potrai scoprire tutti i segreti per pilotare i tuoi 'Mech verso la vittoria! Consigli, tattiche di gioco, nuovi scenari, un completo sistema per progettare e lanciare in battaglia 'Mech da te ideati...

E oggi, se ordini BATTLETECH 4^A EDIZIONE ricevi gratis a casa tua FIRST STRIKE! Telefona subito allo 0584/49748 o manda una e-mail a nexus@nexusgames.com segnalando questa inserzione: riceverai a casa tua, a sole L. 65.000 e senza alcuna spesa di spedizione, sia BATTLETECH che FIRST STRIKE, risparmiando così più del 30%!

NEXUS

www.nexusgames.com

 http://www.oldgamesitalia.net/

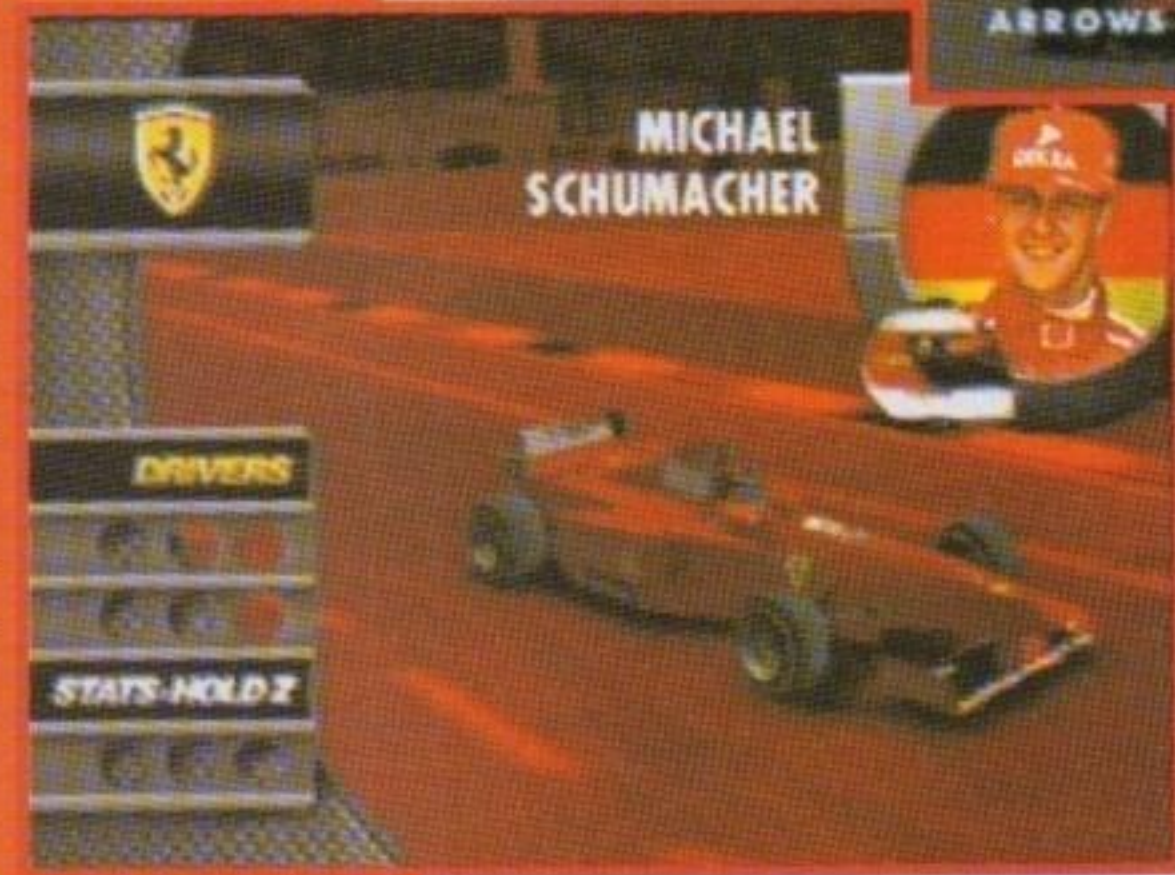
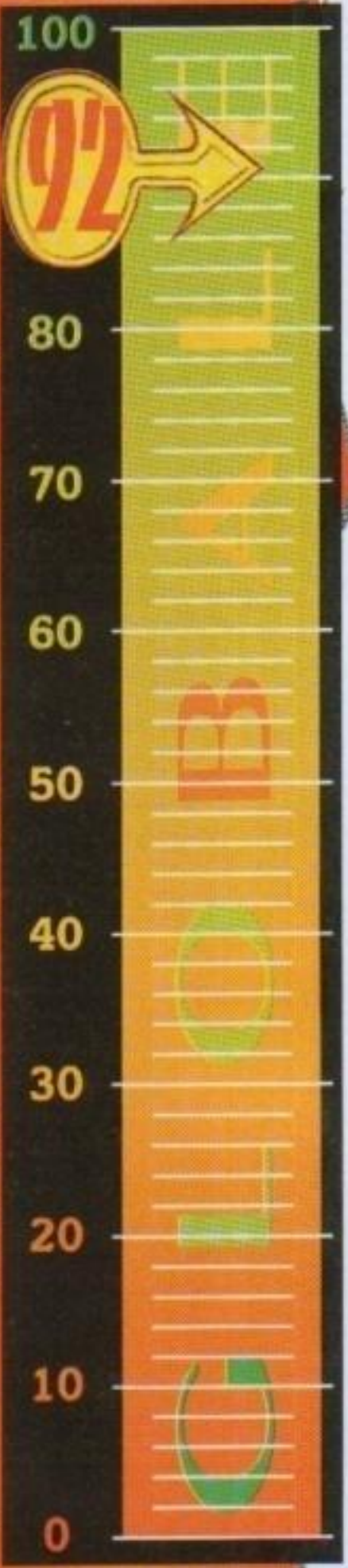
92

FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX

Nintendo 64 in pole position!

Formula 1 World Grand Prix è uno dei titoli di punta con cui Nintendo si appresta a sferrare la massiccia controffensiva alla console della grande S e uno dei giochi che infiammeranno l'ormai prossimo Natale. Attesissimo da tutto il pubblico videoludico, il gioco partorito dalla semi sconosciuta Video System si è rivelato il miglior simulatore di guida per Nintendo 64. Già immagino qualcuno storcere il naso per il sostantivo da me utilizzato poc'anzi: simulatore. Sorvolando sul fatto che la parola "gioco" l'avevo appena usata e non faceva bello ripeterla, ho scelto di parlare di simulatore e non di arcade perché alla fine della fiera il titolo in questione si pone idealmente a metà strada tra le due specifiche. Nessuno può mettere in dubbio il fatto che F1 World Grand Prix sia un arcade, ma è altrettanto pacifico che quasi ogni aspetto di una gara di Formula 1 è trattato in maniera così approfondita ed esauriente che l'appellativo simulazione calza ugualmente bene. Se solo il sistema di controllo fosse stato un pelino più umano e se solo l'auto si comportasse in maniera leggermente meno drastica, con ogni probabilità F1 eccetera eccetera sarebbe stato la simulazione definitiva per Nintendo 64. Ogni singolo menu, ogni singola schermata, ogni possibile scelta o azione, ogni oggetto presente sullo schermo lascia trasparire una cura di realizzazione davvero notevole e anche il più ignaro dei passanti sarebbe in grado di riconoscere con una semplice occhiata un giocone. L'aspetto indubbiamente più sconvolgente è la veste grafica che si rivela completa e ottimamente realizzata sotto ogni aspetto. Gli oggetti presenti sullo schermo sono tantissimi, la fluidità di gioco è a tratti esemplare e gli effetti grafici rappresentano quanto di meglio si sia potuto mai vedere su questa console in un gioco di guida. La velocità di scorrimento è buona e, anche se in alcuni casi si perde un po' la sensazione di sfrecciare a quasi trecento all'ora, in generale si ha l'impressione di "esserci", specie se si utilizza una delle visuali "da dentro". Non sono presenti, inoltre, fenomeni fastidiosi di bad clipping fondale che viene costruit a pezzettoni a mano a m no che ci si avvicina) e, n nostante le roba present su schermo sia tanta, i ra lentamenti praticament non esistono. Vanno indu biamente segnalate le ot me texture, tutti gli effetti le piccole chicche che co tribuiscono a rendere cred bile e coinvolgente ciò ch si vede. Mi sto riferend per esempio, alla polver sollevata dai pneumati ogni qualvolta si finisce fu ri pista o in un tratto asfalto sporco. Per non pa lare delle scintille prodot dallo sfregamento del fo do piatto sull'asfalto, la l cina rossa o i nuvoloni d'acqua solleva dai pneumatici durante una "wet race Non mancano nemmeno i segni della gom ma generati da staccate al limite o da im provvise derapate di potenza in uscita curva. In alcuni casi, specie quando affonda troppo il pedale del freno, è po sibile inchiodare le ruote e far fumare pneumatici. L'aspetto estetico è quindi e cezionale e non è strano se in più di un'o casione si ha l'impressione di trovarsi fronte a Rai 2 o Italia 1, in diretta dal Gra Premio di turno. Quello che sembra un p meno credibile, invece, è il particolare tip di dinamismo dell'auto. Le monoposto, i fatti, rispondono in maniera troppo brus e spesso ci si trova a tagliare una curva

VIDEO SYSTEM
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX
F1 QUASI DEFINITIVA
1-2

http://www.oldgamesitalia.net/

una chicane senza nemmeno volerlo. La situazione migliora relativamente agendo sul raggio di sterzo in ambito settaggi e

M. SCHUMACHER 5 FERRARI 4 0:24.36

G. FISICHELLA 12 JORDAN 8 0:10.63

preparazione dell'auto. La frenata è decisamente troppo potente e, prima di riuscire a prendere la mano, vi ritroverete

cordolo, magari sulle barriere. Se si fa il callo con questi due inconvenienti, tuttavia, il gioco targato Video System è in grado di regalare grandi soddisfazioni e di divertire tanto gli schizofrenici adoratori degli arcade, quanto i riflessivi adepti della simulazione. Questi ultimi, probabilmente, storceranno un po' il naso vedendo che l'auto può andare a sbattere contro un avversario senza fare o subire troppi danni, ma si imbelliranno non poco con

G. FISICHELLA 12 JORDAN 11 0:16.60

G. BERGER 8 BENETTON 13 0:25.49

il menu di settaggio della monoposto e con le soste ai box estremamente realistiche e dettagliate. Certo, il fatto di poter modificare le regolazioni del ca-

spesso fermi a una decina di metri dall'ingresso della curva o lunghi oltre il

http://www.oldgamesitalia.net/

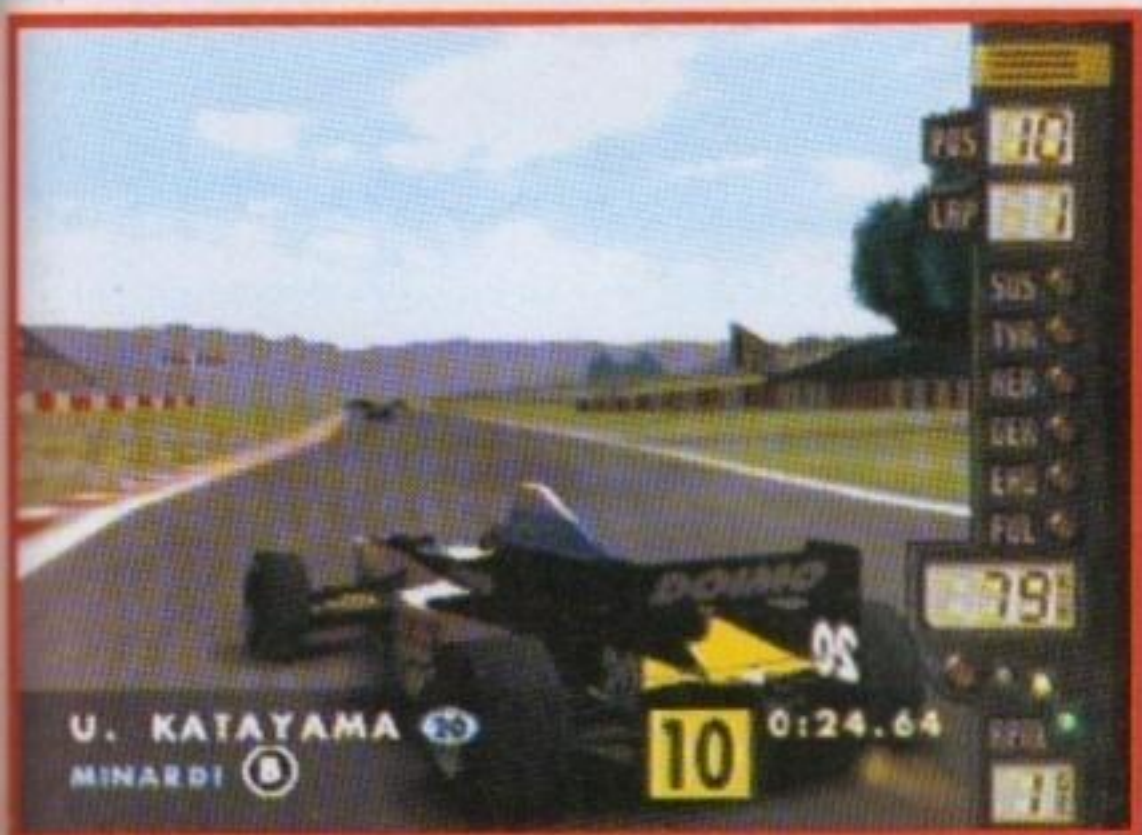
rico aereodinamico con una sosta di dieci secondi è un po' una forzatura, ma la giocabilità ne guadagna non poco. Fermandosi ai box è possibile agire, oltre che sugli alettoni, sul quantitativo di carburante imbarcato e sul tipo di gomme da montare. Nella sezione di set up pre gara (o nelle prove libere, qualifiche e warm up), invece, è possibile definire anche la lunghezza dei rapporti, il raggio di sterzo e la taratura delle sospensioni, scegliendo tra una serie di soluzioni predefinte o agendo direttamente sui vari componenti. Modificando questi parametri si generano diverse condizioni di velocità, tenuta, accelerazione e frenata che definiscono il comportamento in pista della monoposto. Interessante in questa sezione è la possibilità di ricorrere alla telemetria in modo da confrontare le prestazioni nelle diverse condizioni e trovare il settaggio ideale. Le possibilità sono molto articolate, basti sapere che ci sono diversi tipi di gomme che tengono conto sia delle condizioni atmosferiche (asciutto e bagnato) sia della mescola (morbide, dure o intermedie), garantendo così di coprire qualsiasi condizione meteorologica.

A proposito di settaggi, le opzioni consentono di impostare il gioco in maniera più o meno realistica, eliminando i danni o inserendo gli aiuti in frenata e sterzata. E' anche possibile stabilire la presenza o meno delle bandiere e delle segnalazioni dei commissari di corsa, come pure le

soste ai box (e quindi eliminare il consumo di benzina e l'usura meccanica del mezzo). Durante il gioco è presente un pannello laterale che informa sulle condizioni della propria auto e segnala i richiami del proprio team manager ogni qualvolta ci sia qualcosa che non va.

Una volta disputate le prove, e impostata l'auto nella maniera migliore, è il momento di gareggiare. Ogni gran premio si risolve in una carneficina senza esclusione di colpi e la coriaceità degli avversari vi costringerà a tirare le staccate al limite, a pianificare attentamente le soste, a giocare d'anticipo sugli altri, generando forti emozioni. Se poi doveste pensare di eliminare gli altri a sportellate e di arrivare illesi al traguardo, vi ritrovereste solamente fuori gara in men che non si dica.

Le visuali disponibili sono cinque, due esterne e tre interne. Bellissima quella da dentro l'abitacolo, anche se evidenzia un musetto un po' squadrato, velocissima quella dal muso e comode quelle da fuori. I livelli di difficoltà sono tre, anche se il gioco è tendenzialmente difficilotto. Per quanto riguarda le modalità di gioco, vi segnalo la presenza della gara singola (esibizione), della sfida, della corsa contro il cronometro (con ghost car), dell'uno contro uno mediante split screen orizzontale o verticale e del campionato, vero cuore del gioco. In questa modalità, infatti, vi cimenterete sui diciassette tracciati ufficiali della stagione 1997, scegliendo di impersonare uno dei ventidue piloti dell'anno scorso, divisi in undici scuderie. Formula 1 World Grand Prix è una licenza ufficiale FIA e pertanto i colori, i marchi, i nomi e gli sponsor sono quelli reali. Ovviamente mancano le multinazionali del tabacco e sono presenti alcuni anacronismi, dato che il gioco è aggiornato all'anno scorso (giusto per fare un esempio Fisichella stava ancora alla Jordan).

Visto che a inizio recensione ho già nominato la corsa bagnata, concludo questa disamina con la segnalazione di uno degli aspetti più realistici e di maggior atmosfera del gioco. Fino a oggi ho spesso sentito parlare di condizioni climatiche variabili, ma mai come in questo caso mi ero trovato di fronte alla perfezione e al dramma di tempo dinamico. Giocando a F1 World Grand Prix, infatti, è possibile iniziare una gara con tempo sereno (e quindi montare gomme slick da asciutto), vedere il cielo progressivamente imbruttirsi fino ad arrivare alla pioggia. Quest'ultima, tuttavia, raramente arriva di botto e in maniera drastica (nel senso, o piove o non piove) e generalmente inizia piano piano per poi aumentare sensibilmente. La cosa positiva, oltre al realismo intrinseco, è che in questo modo si ha il tempo di pianificare una sosta ai box e si può godere di uno dei migliori effetti grafici mai visti. Poca pioggia, infatti, significa poche gocce sullo schermo, discreta visibilità e pochi spruzzi sollevati dai pneumatici. A mano a mano che aumenta l'intensità dell'acquazzone, invece, diminuisce la visibilità, aumenta la nube d'acqua sollevata dal passaggio delle vetture e si verificano fenomeni di acquaplaning. Insomma, un vero inferno.

NINTENDO 64

93	GRAFICA
SONORO	92
90	GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ	92

VIDEO SYSTEM/NINTENDO 92
Il miglior gioco di guida attualmente disponibile su Nintendo 64. Graficamente superbo, ben giocabile e longevo, ha probabilmente la sua arma migliore nella completezza della simulazione e nella capacità di coinvolgimento.

CON UNA PISTOLA PUNTATA ADDOSSO NON SI PUÒ RAGIONARE. BISOGNA SPARARE, E BISOGNA SAPERLO FARE BENE.

PC Force

IL TUO CORSO DI ADDESTRAMENTO MENSILE

Obiettivi: conoscenza totale del nemico, sviluppo di disumane capacità di annientamento

GARANTIAMO RISULTATI SICURI DA SUBITO

...ni di COMMANDO, STARCRAFT, UNREAL, CROC, le NE...

http://www.oldgamesitalia.net/

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER
C.T.O. S.p.A.
SONY PlayStation
HALIFAX
Software&Co.
BMG INTERACTIVE
MEDIUM
DLI MULTIMEDIA
3D PLANET

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL	L. 249.000
VALUE PACK (MEMORY CARD + 2 PAD)	L. 299.000
UNIVERSALE	L. 339.000

NINTENDO64

VERSIONE PAL	L. 279.000

SEGA DREAMCAST

LA NUOVA CONSOLLE DELLA SEGA
PRESTO DISPONIBILE!!!

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS
BATMAN & ROBIN
BLASTO
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE 2
BUST A MOVE 3
CONSTRUCTOR
CRASH 2
DARK OMEN
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEM
FIFA SOCCER 99
FRONT MISSION ALTERNATIVE
GRAN TURISMO
GEX 3D
INTER RALLY CHAMPIONSHIP
I.S.S. PRO 98
KING OF FIGHTERS 97
MACHINE HEAD
MORTAL KOMBAT 4
MOTOR RACER 2
NINJA
OVERBLOOD 2
PREMIERE MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
RECIPRO HEART 500
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOWBOARD EXTREME
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
SUZUKI MOTOCROSS
TCA TOURING CAR PLATINUM
TEKKEN 3
TENNIS 2
THUNDER FORCE 5
VMX RACING
WILD 9
XENOGEAR
X-MEN VS STREET FIGHTER
ZERO PILOT

...è in arrivo TOMB RAIDER 3

NOVITÀ NINTENDO64

BANJO & KAZOOIE
F1 WORLD GRAND PRIX
I.S.S. 98
EARTH WORM JIM 3D
MISSION IMPOSSIBLE
HOLY MACIG CENTURY
TUROK 2
YANNICK NOAH
1080 SNOWBOARDING
FIFA 99
F. ZERO 64
TONIC TROUBLE
V. RALLY
CONKER'S QUEST
THE LEGEND OF ZELDA
STAR WARS 2

OFFERTE PLAYSTATION

ANDRETTI RACING	USA	L. 49.000
BLAST CHAMBER	USA	L. 49.000
CONTRA	USA	L. 49.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L. 49.000
NHL POWER PLAY	USA	L. 49.000
ODD WORLD	USA	L. 49.000
ONE	USA	L. 49.000
RAGE RACER	USA	L. 49.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L. 59.000
TEMPEST X3	USA	L. 49.000
BODY HAZARD	JAP	L. 49.000
GALAXIAN 3	JAP	L. 49.000
HARD CAB	JAP	L. 49.000
LODE RUNNER	JAP	L. 49.000
METAL JACKET	JAP	L. 39.000
POP TWIN BE	JAP	L. 49.000
SPEED KING	JAP	L. 59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L. 99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L. 49.000
V. TENNIS	JAP	L. 59.000

OFFERTE SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L. 49.000
BUST A MOVE 2	PAL	L. 49.000
CASPER	PAL	L. 99.000
DIE HARD TRILOGY	PAL	L. 49.000
E.W. JIM 2	PAL	L. 59.000
LOADED	PAL	L. 69.000
MANX TT	PAL	L. 49.000
MEGA MEN X 3	PAL	L. 110.000
NHL 97	PAL	L. 69.000
SPACE HULK	PAL	L. 49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L. 49.000
TOMB RAIDER	PAL	L. 49.000
TUNNEL B1	PAL	L. 69.000
WAR CRAFT	PAL	L. 49.000
ASTAL	USA	L. 59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L. 49.000
DARK LEGEND	USA	L. 39.000
HI-OCTANE	USA	L. 49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L. 69.000
MAGIC CARPET	USA	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L. 29.000
NBA ACTION	USA	L. 49.000
OFF WORLD	USA	L. 49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L. 49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L. 49.000
ATLANTA 96	JAP	L. 49.000
DARIUS 2	JAP	L. 59.000
DRIFT KING	JAP	L. 49.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L. 49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L. 49.000
IRON MAN X-O	JAP	L. 49.000
RONDE	JAP	L. 49.000
SEGA RALLY	JAP	L. 49.000
STREET RACER	JAP	L. 59.000
TOSHINDEN	JAP	L. 49.000
VAMPIRE HUNTER	JAP	L. 49.000

OFFERTE NINTENDO64

HEXEN	USA	L. 49.000
YOSHI'S STORY	USA	L. 49.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	USA	L. 49.000
BOMBER MAN	JAP	L. 49.000
DUAL HEROES	JAP	L. 49.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L. 49.000
MISCHIEF MAKERS	JAP	L. 49.000

OFFERTE GAME GEAR
3 TITOLI A SCELTA A L. 50.000

5 IN 1
BATTLETOADS
BUBBLE BOBBLE
CHOPLIFTER III
DESERT STRIKE
DEVILISH
DRACULA
DYNAMITE HEADDY
ECCO
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
JUDGE DREDD
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
POPILS
RISTAR
ROBOCOP VS TERMINATOR
SHINOBI II
SLIDER
STAR TREK GENERATION
THE INCREDIBLE HULK
TRIPLE TROUBLE

GAME BOY
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA L. 30.000

Nuovo MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA

PLAYSTATION E SATURN	L. 130.000
NINTENDO 64	L. 140.000

G-CON45™ per PLAYSTATION L. 89.000

GAME BOOSTER per Nintendo 64 L. 89.000

POINT BLANK + G-CON45™ per PLAYSTATION L. 139.000

SUPER JOLT GUN Compatibile PLAYSTATION & SATURN L. 89.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
• CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE C

SHADOW GUNNER

82

Un binomio? Una legge di natura? Un'accoppiata ideale? Può anche essere ma fatto sta che, fino a quando non verranno prodotti dei, diciamo, giochi di strip poker con mech, i colossi corazzati e irti di armi continueremo a vederli in videogiochi di stampo bellico. Come ad esempio Shadow Gunner.

L'ambientazione è classicamente interessante: siamo nel mezzo di un conflitto che pare sia la quintessenza di una guerra meccanizzata. Ma prendiamo Gunderian, Patton o Moshe Dayan (alcuni dei padri della guerra meccanizzata): ebbene, se vedessero questa si metterebbero a ridere (reazione comprensibile, se si pensa che probabilmente assisterebbero all'incarnazione dei loro desideri). Infatti, sebbene bombardieri, artiglieria e simili siano presenti, fanteria e carri da combattimento sono stati sostituiti con mech. E sulle loro possenti e blindate spalle ricade ora il compito di svolgere tutta una serie di interessanti mansioni che da sempre hanno reso la vita del fante o del carrista divertente e appagante. Assaltare postazioni fortificate, tenere testa a masse corazzate con il solo aiuto delle proprie forze, difendere a oltranza una posizione o prendere un caposaldo... insomma, tutte cose che fanno bene alla salute. Ma è per questo che in dotazione vengono date armi con elevati calibri e corazze misurabili solo in tonnellate. Bene, questi sono gli elementi dei giro di piacere che la Shadow Gunner Tour (un'inusuale agenzia viaggi) ha utilizzato per riempire un piacevolissimo pacchetto turistico. Apprezzeremo così le meraviglie di distese innevate, colline ghiacciate e corridoi tetri, assaporeremo il gusto di farci strada attraverso ambienti cavernosi ricolmi di postazioni fisse e nemici "alterati": sarà un tour memorabile...

Assisteremo a tutte queste frivolezze attraverso le telecamere montate a bordo del mezzo con il quale affronteremo le molte missioni di questo gioco. Shadow Gunner, attraverso una soggettiva posta leggermente sopra e dietro al nostro mech, si muoverà quindi attraverso una serie di missioni da eseguire ri-

CASA SOFTWARE	UBI SOFT
TITOLO	SHADOW GUNNER
GENERE	SPARATUTTO MECCANIZZATO
GIOCATORI	1

http://www.oldgamesitalia.net/

gorosamente in solitario. Il movimento (a un'unica marcia, una sorta di trotto) avviene in modo sufficientemente fluido, anche se effettivamente potersi muovere lentamente o molto velocemente sono opzioni di cui si sente la mancanza, tanto che uno dei metodi migliori per sottrarsi al tiro nemico è quello di effettuare continue scivolate laterali che, per quanto efficaci, non permettono di controllare esattamente dove ci si ferma.

L'aspetto grafico del gioco è più che discreto, ma non riesce ad innalzarsi oltre questo giudizio. Elementi visivi un po' troppo piatti e bidimensionali stonano in ambienti il cui aspetto 3D sembra suggerire la possibilità di sfruttare appieno i vantaggi tattici della profondità. Proiettili e colpi nemici, inoltre (ma anche i nostri) vengono rappresentati con il discutibile aspetto di sfere di luce un po' troppo simili a dischi sfumati. La loro lentezza, inoltre è tale da poter effettivamente sparare e spostarsi dalla traiettoria di un proiettile, avendolo visto uscire dall'arma nemica.

I mezzi nemici e i vari ostacoli sono multiformi e resi bene nelle loro molteplici differenze. I mech avversari, soprattutto quelli più grossi e massicci, risultano estremamente minacciosi. Il loro volume di fuoco, resistenza e potenza risultano sempre ben più che proporzionati all'aspetto del "piccino". Sbagliatevi una volta di troppo a giudicare un nemico dal suo aspetto e andrete a far rimostranze direttamente al creatore.

Purtroppo un altro elemento bruttino del gioco è l'intelligenza artificiale, o almeno gli elementi preposti alla gestione dei me[zzi] nemici. Questi, infatti, hanno la spiac[e]vole abitudine di ritornare a dormire no[n] appena scomparite dalla loro vista, anch[e] se magari vi siete appena annunciati co[n] una scarica di colpi al plasma. E vabbe', m[a] si esagera quando si entra in un ambient[e] e si comincia a far fuoco contro le struttu[re] presenti e i mech che sono di guardia r[i]spondono all'attacco solamente se vengo[no] colpiti, per poi tornare a passeggiar[e] tranquillamente come se niente fosse. O[k], magari è anche una cosa che può far pia[cere] ogni tanto, però....

Per il resto il gioco rispetta tutti i canon[i] classici del genere. Ed è decisamente pi[ù] bello di quanto non possa trasparire d[a] queste righe. Una buona musica di so[t]tofondo ci accompagnerà nelle nostre pe[r]ipezie, ma purtroppo il repertorio non [è] molto vario.

Nel corso degli scenari proposti abbiamo costantemente sotto gli occhi il grado di re[]sistenza residuo della nostra corazza, d

Informazione fondamentale, considerato che gli avversari nascondono sempre power-up e regalini bonus assortiti, sommati i quali, le nostre armi potranno migliorare in gittata e potenza.
Le missioni sono sufficientemente difficili da risultare avvincenti e, tra atmosfera e ambientazione, il gioco si lascia decisamente giocare. Peccato che nel complesso, poi, il gusto sembri andarsene per conto proprio e le varie missioni risultano tutte un po' troppo uguali le

une alle altre.
Avrebbe potuto essere qualcosa di meglio, avrebbe potuto avere una resa 3D migliore. Si sarebbe potuto... Ma non è stato fatto.
Shadow Gunner è passabile, discretamente giocabile, ma non sembra essere eccel-

so. Proprio no. Scordatevi imponenti formazioni corazzate. Abbandonate l'idea di jet che solcano il cielo ed elicotteri in copertura della vostra avanzata. In questo

gioco non avremo mi-

gliaia di opzioni differenti, scenari al fulmicotone o tensione ai massimi livelli. Ma comunque avremo quintali di nemici da eliminare e munizioni oltre i desideri più selvaggi... ad alcuni basta così...

Christian Antonini

quella dei nemici e le munizioni rimanenti. Un sistema di acquisizione dei bersagli, il lock, ci permette di individuare nemici anche oltre la portata del nostro semplice campo visivo. Purtroppo non esiste alcun modo per selezionare il bersaglio su cui porre le nostre attenzioni se non cercare di

porsi esattamente di fronte ad esso. Peccato. Lo stesso mirino del lock ci avvertirà dell'imminente dipartita dei cari nemici.

INDIVIDUA E IMPOSSESSATI DEL

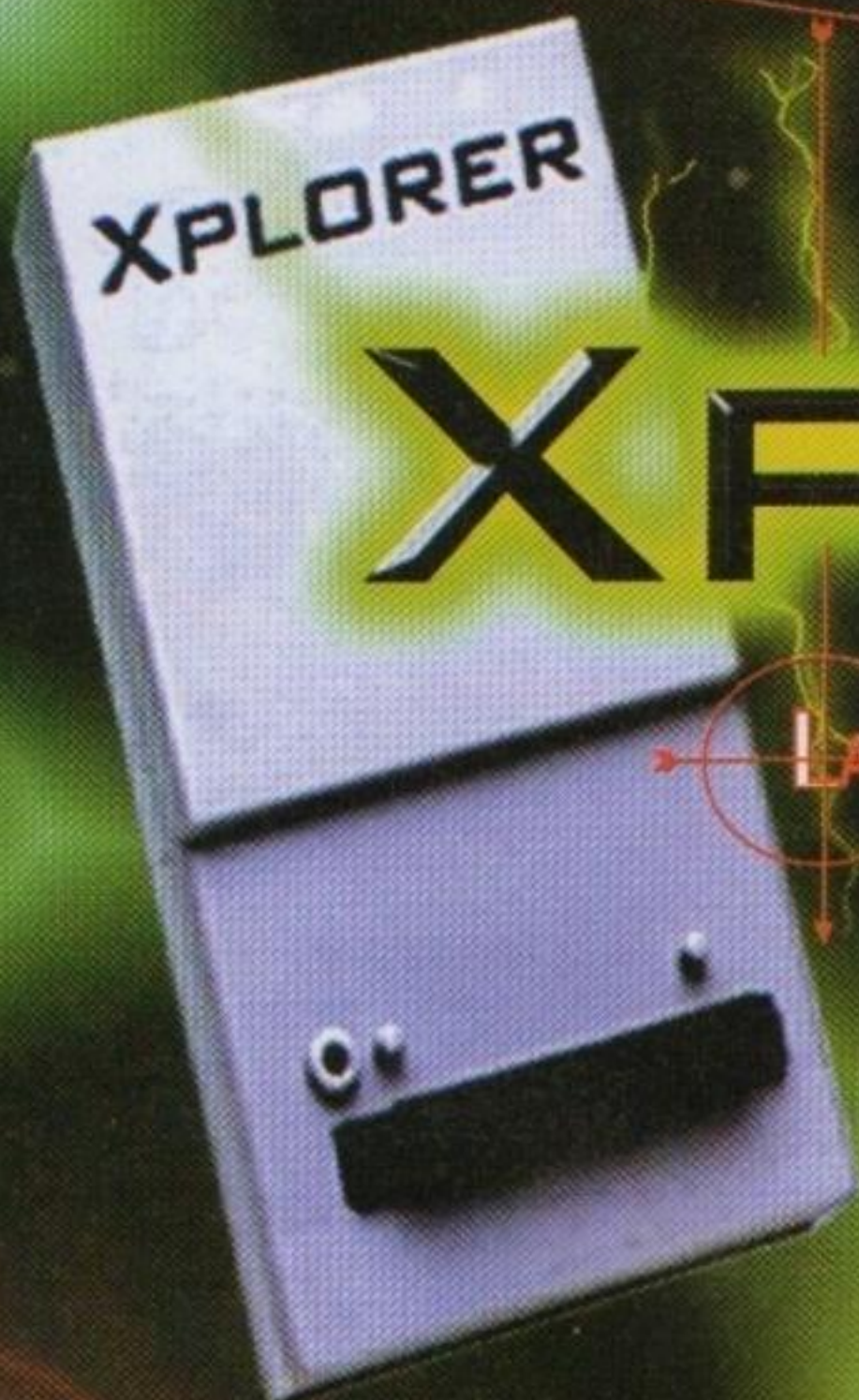
PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	79

Discreto da osservare, Shadow Gunner rimane una piccola delusione se vi lasciate prendere dall'inesorabile galoppare della vostra fantasia. Si tratta di un normale e tranquillo sparatutto tecnologico, un po' arcade, un po' tetro. Non è male, ma non mi sarebbe dispiaciuto essere sorpreso da qualcosa di davvero nuovo o innovativo...

http://www.oldgamesitalia.net/

BLAZE

Ora tra noi!

XPLORER

XPLORER

La soluzione definitiva per i tuoi giochi

Nei migliori negozi di videogames !

CAMPANIA : FUTURE GAMES - SanTammaro (CE) - 0823 79.39.87 - MARTINA- Napoli (NA) - 081 28.11.38 - VIDEOTECA LA COCINELLA - NOLA (NA) - 081.82.39.321 - EMILIA ROMAGNA : WORLD GAMES - Sassuolo (MO) - 0536 88.33.51 - LAZIO : DECIBEL - Colleferro (RM) - 06 97.80.544 - MASTER GET - Latina (LT) - 0773.60.16.42 - LOMBARDIA : ACTION GAME - Milano (MI) - 02 89.42.07.32 - COTTON CLUB - Settimo Milanese (MI) - 02 32.84.900 - FULMINE MEGASTORE - Cremona (CR) - 0372 46.02.21 - NEWEL SHOP - Milano (MI) - 02 33.00.00.36 - OVER GAME - Erba (CO) - 031 64.09.02 - SUPERGAMES - Milano (MI) - 02 29.53.61.07 - PIEMONTE : MULTIMEDIA POINT - Alba (CN) - 0173 28.49.29 - PAC MAN - Borgomanero (NO) - 0322 83.48.77 - ROSSI COMPUTERS - Cuneo (CN) - 0171 69.19.89 - START COMPUTER - Torino (TO) - 011 30.98.767 - YOU TOO - Torino (TO) - 011 88.99.20 - TOSCANA : NIGHTMARE GAMES - Pistoia (PT) - 0573 28.203 - UMBRIA : BIG BAN STORE - Perugia (PG) - 075 50.19.826 - VENETO : VIRTUARIA - Venezia (VE) - 041 27.70.211

STRIBUTORE ESCLUSIVO

www.newel.it

NEWEL

134 - 20032 Cormano (MI) - Italy - Tel. 02 61

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES MACHINE si Rinnova

THE GAMES machine

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

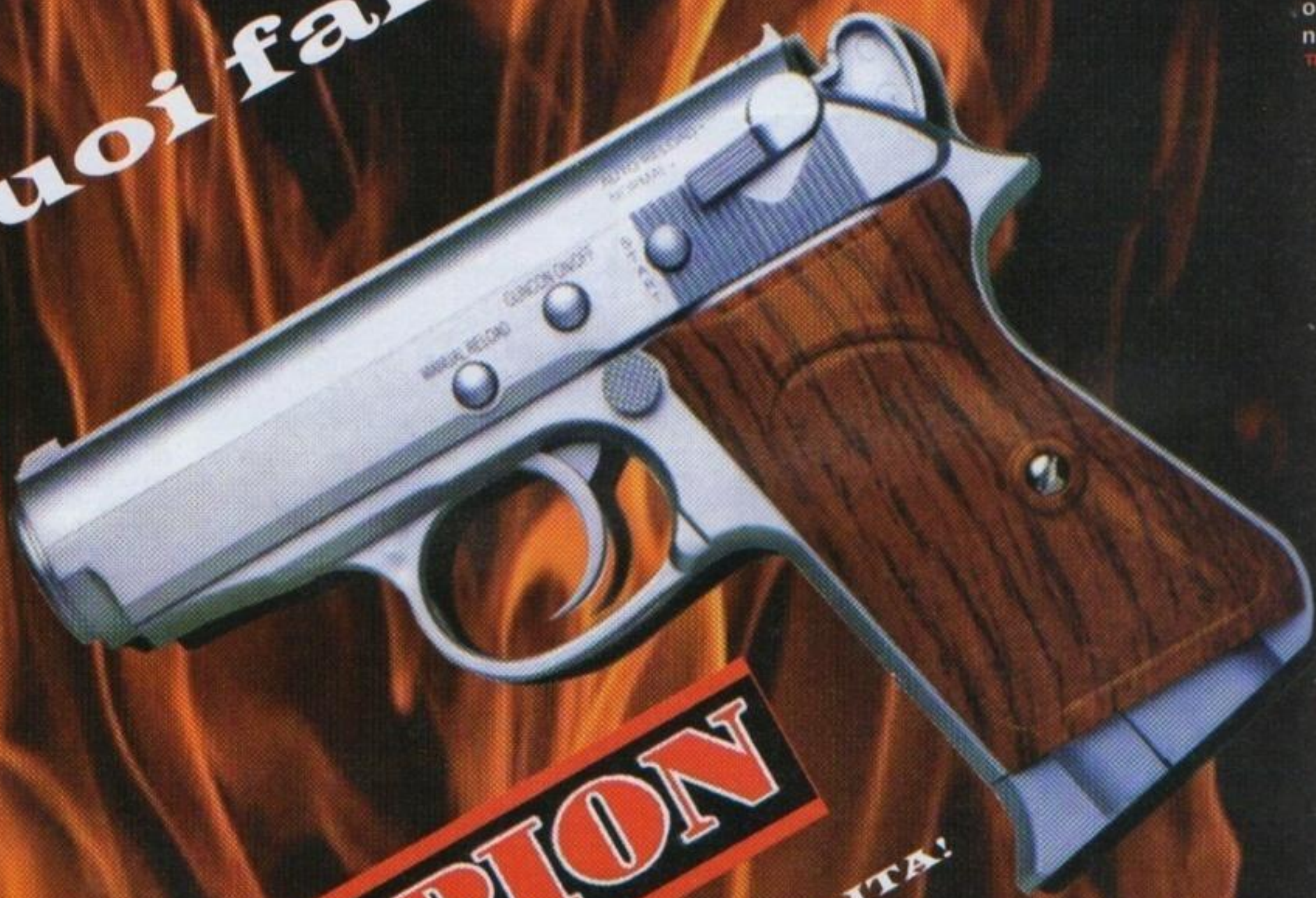
con la Professionalità

e lo Stile di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

XENIA

Anche in versione con CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

94

GLOBALE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Il momento atteso da tutti è finalmente arrivato: due giochi di calcio sul tavolo, due piattaforme diverse, due pensieri, stessa software house. Come si dice, "All In The Family"...

Allora, la cosa mi sta talmente a cuore che non ho nemmeno le parole per iniziare questa recensione e Alex ha ridotto ai minimi termini lo spazio di questa recensione ("tanto i giochi di calcio sono sempre gli stessi")(dimmi che non è vero... NdAlex). Pertanto non mi dilungo oltre e vado subito al sodo.

IN PRINCIPIO...

In principio era il nulla, poi la Konami (che non sbaglia più un colpo da una vita, se si eccettua la meschina parentesi di Nagano Winter Olympics) decise che era il momento di imporre il Verbo sul pianeta Terra (con la T maiuscola, ignoranti...).
Venne International Superstar Soccer Pro per Playstation e arrivò in seguito la versione per Nintendo 64. Tra i due ha vinto inizialmente la versione per PSX, mentre alla lunga distanza è uscita vittoriosa quella per Nintendone, gioco di calcio splendido ma non per niente esente da difetti. Ora la storia si ripete e con il capolavoro di International Superstar Soccer Pro 2 sulla console Sony in circolazione, arriva finalmente l'unico contendente serio alla corsa per la palma di miglior gioco di calcio di sempre su qualsiasi formato. Che la battaglia abbia inizio...

... ERA IL NULLA...

ISS Pro 64 era un grandissimo gioco, ma secondo me aveva dei problemi profondi in termini di giocabilità effettiva. Era inutile sfruttare le fasce laterali poiché era impossibile segnare con un colpo di testa. Il dribbling era assolutamente esasperato e consentiva movimenti al limite della fisica e la possibilità di ripetere quasi sempre lo stesso gol con incredibile facilità. E alle soglie del 2000, i pattern per segnare non dovrebbero nemmeno esistere...
Ma comunque il coinvolgimento, la gestione della squadra e l'impiego delle tattiche era davvero impressionante. A condire il tutto poi, avevamo un bell'editor e la possibilità di giocare degli scenari predefiniti...

... MA POI...

Ora che finalmente ISS Pro è si è incarnato nel cartuccione del Nintendo, posso dare un quadro generale e credo abbastanza completo del titolo tanto atteso. Per cominciare diamo un'occhiata ai menu di gioco. Le voci disponibili non fanno gridare al miracolo poiché rientrano nella normalità (quindi amichevoli, rigori, pratica, coppa e lega, sempre e ovviamente con le squadre nazionali). Ma una cosa non mi sono ancora riuscito a spiegare: perché non implementare, nelle Coppe e nella Lega, la possibilità di giocare in due? Mah, ci sono arrivati nella versione Playstation, perché non anche in quella per Nintendo 64? Non lo sapremo mai... Comunque è stato aumentato il numero di squadre rispetto alla versione Playstation (ora troviamo anche Ghana, Liberia, Uzbekistan, Kazakhistan, ma ce n'era davvero bisogno?)
Il menu delle opzioni di editing, invece, è quanto di più completo mi sia mai capitato di vedere: possibilità di cambiare nomi, numeri e via dicendo. Inoltre è stato aggiunto un nuovo editor per la creazione di un giocatore, assolutamente fuori di testa: sono ottanta i visi tra i quali scegliere la fisionomia del proprio giocatore e, come se non bastasse, si può personalizzarlo scegliendo il piede (sinistro, destro, ambidestro) e le abilità speciali.
Come non vi ho ancora parlato delle abilità speciali? Beh, mi tocca rimediare subito...

... VENNE IL CALCIO...

Allora, le innovazioni a livello di statistiche, caratteristiche e tattiche sono state portate a livelli inimmaginabili. Ogni giocatore viene ora descritto oltre che dai soliti parametri numerici, che ne indicano le abilità, anche da alcune abilità speciali e dal piede preferito. Per fare un esempio, Zidane (nella versione originale Didom, ma tanto lo riconoscete dalla pelata e dal magico numero 10...) ha l'abilità speciale sul dribbling, sul tiro e sul passaggio filtrante. Ciò significa che, rispetto a un altro gioca

CASA	KONAMI
	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
	IL CALCIO FA BENE ALLE OSSA
GIOCATORI	1-2

http://www.oldgamesitalia.net/

tore che non è dotato di questi talenti, le succitate operazioni risulteranno decisamente più immediate e precise. Graficamente, International Superstar Soccer Pro '98 è molto migliorato, sia nelle animazioni che nella gestione delle telecamere e dei replay. Sono state aggiunte inoltre un buon numero di animazioni, come la sforbiciata a liberare, il colpo di testa di potenza e il colpo di piatto al volo, solo per citarne alcuni.
Altri elementi grafici notevoli sono gli infortuni, elevabili tranquillamente alla categoria di tocchi di classe. E' impressionante vedere il giocatore colpito che si contorce dal dolore, i sanitari che cercano di caricarlo sulla barella o usano il ghiaccio spray sulla botta, mentre intorno i giocatori si spintonano e accennano risse.

... E IL SETTIMO GIORNO...
Un discorso a parte meritano le strategie e alla Konami hanno davvero tirato fuori il meglio in assoluto. Oltre alla possibilità di assegnare delle strategie predefinite da richiamare manualmente durante la partita, è anche possibile sceglierne quattro, che si installano automaticamente a seconda delle differenti sezioni del campo e dalla posizione della palla. Non mancano poi le canoniche coperture delle zone del campo e la possibilità di assegnare marcature fisse.
E' stato aggiunto anche un livello di difficoltà riguardante i portieri (così nessuno dirà più che il livello di difficoltà nelle partite umano contro umano non conta...) e ora è anche possibile decidere se farli uscire automaticamente oppure avere il controllo anche sui tempi dell'estremo difensore, come accade nella versione Playstation, del resto...

... LA KONAMI SI RIPOSO'
Bene, eccoci quindi arrivati più o meno al consuntivo finale. ISS Pro '98 è più bello o no della controparte Playstation? Beh, comincio col dire che è sicuramente più completo e soddisfacente del suo predecessore e già questa è una grandissima cosa. Per quanto riguarda il confronto con ISS Pro 2, ISS Pro '98 ne esce sconfitto ai punti, pur essendo un gran gioco. Certo, tutte le opzioni presenti nella versione Nintendo fanno letteralmente impallidire la versione Playstation, ma a livello di gioco vero e proprio continuo a preferire quest'ultima. E' vero che finalmente costruire le azioni ha più senso, è vero che è diventato impossibile fare i gol Nikazzi (sassata addosso al portiere e gol sulla ribattuta), ma il gol Silvestri (quello del dribbling imbizzarrito e gol sull'uscita del portiere) è sempre in agguato. Insomma, se fosse stato meno veloce e il sistema di controllo meno isterico, ISS Pro '98 sarebbe stato il capolavoro assoluto, ma sebbene abbia dietro un ottimo lavoro di studio delle tattiche, rimane troppo arcade per i miei personalissimi gusti. Comunque è destinato a rimanere IL gioco di calcio per Nintendo 64. Almeno fino all'uscita di ISS Pro '99.

Andrea "Allez France!" Della Calce

ERRATA CORRIGE E TANTI SALUTI

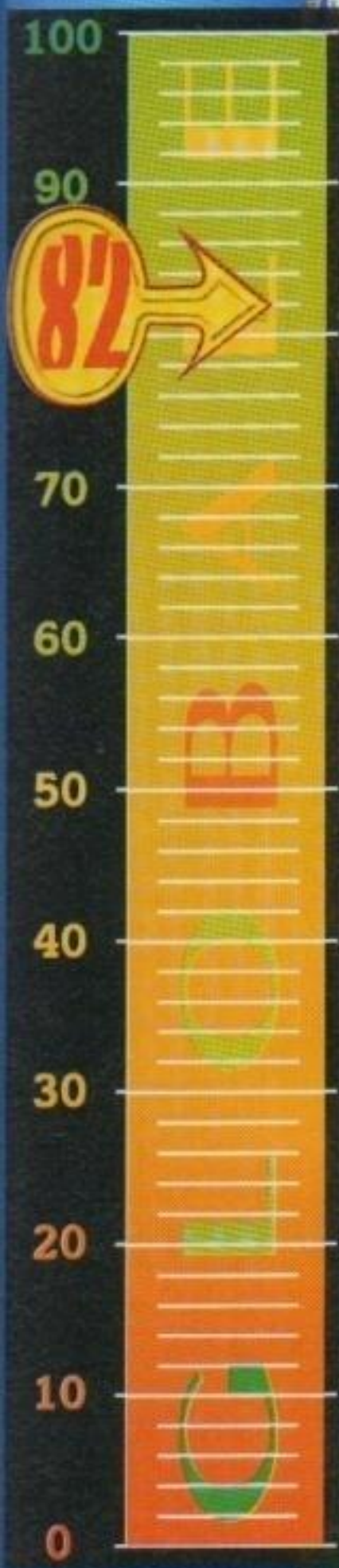
Per qualche strano motivo, il voto di ISS Pro 2 per Playstation recensito dal sottoscritto e dal Dottor Lisi si è tramutato in un inspiegabile 92. Il voto era ovviamente più alto, anzi per la precisione toccava i 97/100 (non li avrebbe mai toccati, credimi. NdAlex) e di conseguenza ecco giustificato il 94 assegnato alla versione Nintendo. Perciò, prima di evitare polemiche di sorta, leggete attentamente queste righe. Avete fatto? Bravi, con molta probabilità avete salvato la vita a un albero...

NINTENDO 64

GRAFICA	98
SONORO	82
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	91

Il miglior gioco di calcio per Nintendo 64 nei secoli a venire. Appassionante, intrigante, ma penalizzato da una struttura di gioco non proprio perfetta... Se siete dei possessori della console Nintendo è d'obbligo l'acquisto.

http://www.oldgamesitalia.net/

100 90 82 70 60 50 40 30 20 10 0

PET IN TV

Ma cos'e'? Una palla da bowling di nuova concezione? Il nuovo aggeggio punitivo di Alex? Ma nooo! E' il solo e unico Tamagnocco... ehm Tamagotchi per Playstation!!!

CASA: MUU MUU/SCEE

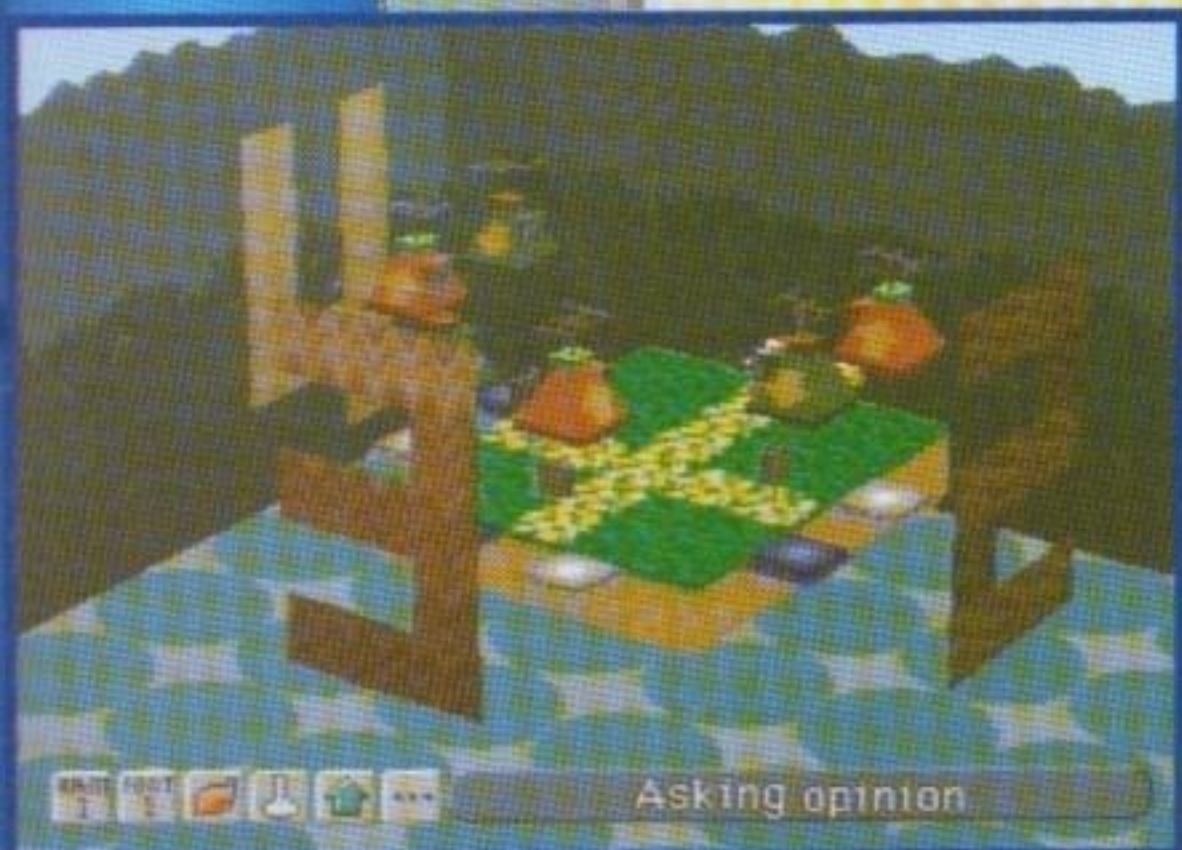
TITOLO GIOCO: PET IN TV

DENOMINAZIONE: TAMA-TAMA

GIOCATORI: 1

Non-ci-posso-credere! Tutte le frontiere sono state abbattute e in Europa è giunto il primo "allevatore virtuale" per la nostra amata Psx! Ma che ci frega di correre su strade affollate alla ricerca del nuovo record della pista o di battere il limite al time-attack dell'ultimo picchia-spacca della Namco; quello che abbiamo sempre sognato è di poter allevare e istruire un piccolo, indifeso, pacioccoso, teneroso essere vivente, e cercare di non farlo diventare come FBS. Per essere precisi, questo è il secondo simulatore di "crescita" che giunge in occidente, visto che è da poco uscito anche Monster Rancher. Se però nel suddetto gioco siamo tenuti ad allevare piccoli mostriciattoli e farli combattere per accrescere le loro abilità di lotta, qui dobbiamo "solamente" insegnare al nostro cucciolone a vivere nel mondo virtuale nel quale è calato. Infatti, dopo aver scelto la personalità dell'animaletto tra le sei disponibili (ad es. allegro e spensierato, impulsivo e capriccioso ecc.) e dopo avergli dato un nome, saremo trasportati nella sua casa-quartier generale dove verremo accolti da uno schermo parlante che ci introdurrà nei misteri dell'allevamento più ir... razionale. Per apprendere i segreti del perfetto allevatore di botoli non dovremo fare altro che uscire da casa e... girare, fare cose, vedere gente (citazione filmica). Inizialmente, infatti, non avremo uno scopo ben definito se non quello di girovagare per il non troppo definito mondo poligonale e vedere come reagisce il nostro animale (che d'ora in poi chiamerò Raul) al contatto con le cose, in presenza di altri animali e di fronte a meccanismi e oggetti. Qui potremo indirizzare i suoi gusti e sviluppare le sue capacità motorie, anche se non è giustamente possibile stravolgere la sua personalità (al tipo serioso non è possibile far piacere la cacca, mentre invece il tipo giocoso ed espansivo sarà felice di mettersela in testa e portarla a casa al monitor parlante, proprio come

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Arale... MITICO!). Dopo le prime scorribande per campi ci imbatteremo in uno strano monolite e da costui verremo a conoscenza della nostra missione: raccogliere otto gemme in grado di aumentare la nostra intelligenza (dell'animale, non del videogiocatore)(la differenza qual è? NdAlex) e capaci di regalarci qualcosa di favoloso una volta raccolte tutte quante (che ci si trasformi in Suppaman?). Naturalmente noi potremo bellamente ignorare la nostra missione anche se, in un modo o nell'altro, girovagando in cerca di nuove esperienze (suona un po' erotico), ci imbatteremo inevitabilmente nelle otto gemme. E poi volete vedere cosa succederà una volta raccolte tutte le gemme o no? Comunque, o cari lettori, le vostre partite saranno incentrate nell'insegnare a Raul come comportarsi di fronte ai mille ostacoli che i programmatori hanno inserito in ogni schermata, aiutandolo quindi a superare fiumi, burroni, massi e dislivelli a prima vista insormontabili; ma potrete anche trastullarvi allegramente annusando fiori, mangiando frutta, raccogliendo nuove musiche di sottofondo che il piccolo Raul cambierà a suo piacimento e nuovi abiti da aggiungere al suo guardaroba. Non dimenticatevi poi di accarezzarlo quando è triste e di assisterlo nei compiti a casa (no... forse questo non c'è). Perciò, dal punto di vista della giocabilità e della longevità il gioco è veramente valido. Vi assicuro che è fortissimo quando Raul decide per conto suo di mangiare un frutto perchè è affamato dopo che voi ci avete passato le giornate a fargli capire che non deve calciarli, lanciarli, saltargli sopra ecc. Purtroppo la grafica e specialmente il sonoro sono abbastanza scadenti. I poligoni sono pochi e le texture sembrano disegnate da un bambino di due anni, così come le musiche che assomigliano a dei lamenti e pregherete che il vostro caro Raul non le trovi, per risparmiarvi ulteriori supplizi. E' vero che la grafica non è fondamentale per questo tipo di giochi, ciò non toglie che un po' più di dettaglio non sarebbe sgradito, diamine anche l'occhio vuole la sua parte. Per concludere sapete che vi dico? Leggetevi il commento...

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

Voce	Voto
GRAFICA	70
SONORO	60
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	85

Per tutti quelli che sentono di dover donare qualcosa ad un altro essere vivente, per tutti quelli che amano amare e sentirsi amati, per tutti quelli che sentono delle voci dentro che neanche loro sanno come... fateci un pensierino che io...... ma porca spupazzina Raul ti ho detto di farla in bagnooooo!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY VIDEOGAMES PC VIDEOGAMES

PLAYSTATION

PLAYSTATION Dual Shock	249.000

ACCESSORI

BORSA e BRACCIALETTO

BORSA+MEMORY CONTROLLER	74.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

CAVI E CONNETTORI

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB AV Out Atomic	24.900
CAVO SCART RGB FIRE	34.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	49.900
CHAMELEON	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	28.900
CONTROLLER SONY B/N	29.900
CYBERPAD G/N	22.900
DUAL FORCE ANALOGICO MAD CATZ	59.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	49.900
JOYMASTER II	24.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	24.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	19.900
JOYPAD ATOMIC TRASPARENTE	24.900
PLAYSTICK	14.900
SABOTAGE G/N/R	19.900
SOFT TOUCH NERO	39.900
SOFT TOUCH R/V	39.900
TRANSPLAY	34.900
TWIN SHOCK	49.900
ULTRAPLAY	34.900
XTREME PAD TRASPARENTE	24.900

JOYSITCK

JOYSTICK ANALOGICO SONY	99.900
MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
THE MAXIMIZER	59.900

PISTOLE

G-CON 45 Pistola Namco	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD ATOMIC	29.900
MEMORY CARD MAD CATZ 12 Mb	69.900
MEMORY CARD SONY	29.900
MEMORY CARD XTREME	24.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	109.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

CONTROLLER A GUANTO GLOVE	129.000
INTERFACCIA JAM	199.000
VITE INFINITE ACTION REPLAY AT.	59.900

VIDEOGIOCHI PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER '98	99.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALUNDRA	94.900
ARK OF TIME	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE S GREATEST HITS 1	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA'98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASPER	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRIME KILLER	104.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS Inglese	79.900
HEART OF DARKNESS Italiano	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	89.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NBA LIVE 98	99.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
ONE	69.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK + PISTOLA G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RAPID RACER	79.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SENTIENT	74.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER COLLECTION	99.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
THE LAST REPORT	79.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS	79.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	109.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOMBI	94.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V-BALL	89.900
V-RALLY	49.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	249.000

ACCESSORI

ADATTATORI,CAVI...

ADATTATORE N64 PASSPORT	69.900
CAVO SCART STEREO AUDIO-VIDEO	29.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900

JOYPAD

CONTROLLER COLORATO x NIN64	49.900
CONTROLLER ORIGINALE x NIN64	49.900
SHARP PAD PRO 64 TRASPARENTE	49.900
TRIDENT PAD x N64	49.900
TRIDENT PRO PAD x N64	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD NIN64	29.900
MEMORY CARD NIN64 1 Mb	29.900
MEMORY CARD NIN64 256K	19.900
MEMORY CARD NIN64 GIAPPONESE	29.900
MEMORY CARD NIN64 ORIGINALE	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE NIN64 2	149.900
MAD CATZ VOLANTE NIN64 Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE RACE LEADER NIN64 2	159.900

VIDEOGIOCHI NINTENDO 64

AEROFIGHTER ASSAULT	159.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BLAST CORPS	129.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	119.900
DARK RIFT Amer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64 Amer.	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
FIGHTERS DESTINY	159.900
FORSAKEN	99.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
GT 64	139.900
HEXEN	139.900
HEXEN Amer.	99.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	134.900
MRC Multi Racing Championship	99.900
NBA COURTSIDE (K.BRYANT)	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
NHL BREAKWAY 98	159.900
PRO BASEBALL Giap + MEMORY C.	69.900
QUAKE	129.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
SNOWBOARD KIDS	129.900
STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
TETRISPHERE	129.900
TOP GEAR RALLY	159.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	119.900
YOSHI'S STORY	99.900

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare spesso e senza preavviso!

PERGIOCO

Indirizzi

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1
PERGIOCO MILANO via San Prospero 1 Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI Lima MM1
PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109 Quartiere Prati
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A Angolo X Giornate
PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20
PERGIOCO POINT MONZA (MI) via CAIROLI 5
PERGIOCO POINT PAVIA c.so CAIROLI 26/D
PERGIOCO POINT FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40
PERGIOCO POINT Nuovo! VERONA via G. Della Casa 10 (angolo p.zza RENATO SIMONI)

Siete commercianti e volete trattare la nostra linea di prodotti?

La risposta è PERGIOCO Spot! Tel. 02 / 29524256

Il franchising è PERGIOCO Point!

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02 29524256

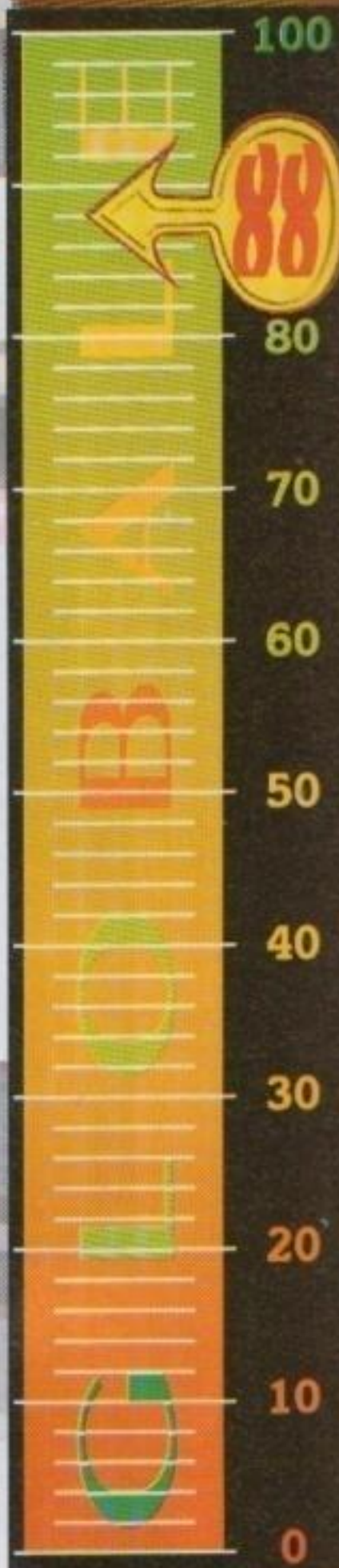
www.pergioco.com

REVIEW

WILD 9

MA PERCHE' DEVONO ESSERE SEMPRE E SOLO I GIOVANI A DOVER SALVARE IL MONDO? MIO NONNO CHE HA FATTO LA GUERRA NON POTREBBE ESSERE L'EROE D'UN VIDEOGIOCO?

GLOBALE 88

Pensateci su un po' bene ragazzi. Solitamente, per non dire sempre, gli unici personaggi autorizzati a salvare il mondo da tutte le catastrofi propinateci da inventivi game-designer sono: o giovani adolescenti, scapestrati e un po' pazzi, o super-mega-maci alla FBS (o alla Bruce Willis, fate voi, la sostanza non cambia) che, non sapendo bene come passare il tempo, si offrono quali vittime sacrificali in nome della pace e dell'umanità. E perché non far impersonare a un arzillo vecchietto il ruolo di protagonista nel prossimo arcade-adventure? Vorrei farvi notare come, in alcuni videogiochi, certi personaggi un po' "anzianotti" tengono assai bene il campo nei confronti di giovani galletti, spavaldi ma ancora acerbi (come? Di chi sto parlando? Non vi dice niente il nome Heihachi? Rullo Compressore al 100%tm). Per di più, tra tutte le case di software del globo, la più indicata a poter uscire dagli schemi è proprio la Shiny Entertainment, creatrice d'alcune follie quali Earthworm Jim, Mdk, e il futuro Messiah, tutti giochi estremamente originali e un po' "fuori di testa". Per il loro ultimo platform però, gli uomini di Dave Perry (fondatore e sommo capoccione della Shiny), hanno deciso di utilizzare come eroe il solito ragazzino diciassettenne, ambientando il tutto in una galassia lontana lontana popolata da alieni cattivissimi e decisi a conquistare il mondo (originaaaaleee). Beh la trama non è proprio così, però la storia imbastita dalla Shiny per cercare di distinguere il loro nuovo gioco dalla marea di prodotti simili è più un pretesto per enfatizzare quella che può essere considerata la novità di maggior rilievo dell'intero gioco: l'arma del protagonista, Wex Major. Questo è il nome dell'intrepido adolescente chiamato per porre fine alla sete di dominio assoluto di Karn, entità millenaria liberatasi dal campo di forza che l'aveva relegata al di là dell'universo conosciuto (e pure sconosciuto). Ma perché, forse vi chiederete, tra tutti i Leonardo Di Caprio del pianeta, Karn se la doveva prendere proprio con Wex? E' presto detto: millenni e millenni fa un'antica civiltà, unendo risorse tecnologiche e potere magico, riuscì a "catturare" il male residente nell'animo umano ed a isolarlo nelle profondità dello spazio grazie a un'arma chiamata "The Glove and Rig" (dove Glove è guanto e Rig ha il doppio significato di equipaggiamento ma anche di imbroglio, trucco). Il

INTERPLAY/ SHINY ENTERTAINMENT	
TITOLO GIOCO	WILD9
	SBONK, CRASH, ARGHH
GIOCATORI	83

W I L D 9

Male non se ne stette quieto quieto al di là dell'universo, ma si evolse in un'entità autocosciente: Karn, potente come un dio ma con il temperamento di un bambino di quattro anni. Karn, per prima cosa, distrusse il pianeta dal quale era stato generato e lì creò il suo quartier-generale. Successivamente iniziò a espandere la sua sete di potere ai pianeti limitrofi sino a conquistare l'intera Galassia di Andromeda, il tutto per raggruppare i più grandi scienziati del sistema solare. Questo perché il caro Karn si rese conto di essere sì potentissimo ma di non avere un corpo che lo potesse proteggere dal guanto magico che lo imprigionò nell'antichità. Quindi, per sopperire alla sua intelligenza limitata, raggruppa un bel po' di capoccioni e li mette in una macchina chiamata "La Vasca Pensante", un contenitore in grado di catturare i

http://www.oldgamesitalia.net/

pensieri degli scienziati e sintetizzare il tutto nella creazione del corpo perfetto. Ed eccoci finalmente all'entrata in scena del nostro Wex! Infatti, come sempre accade, i genitori del neo-eroe sono due scienziati rapiti da Karn e, come se non bastasse Wex sembra essere la reincarnazione del "Grande Campione", l'unico in grado di usare il guanto magico. Inizia così l'epopea di Wex Major e del suo fido guanto magico per la liberazione degli ostaggi, il salvataggio dei sopravvissuti sui pianeti della galassia di Andromeda e la salvezza del mondo (miii e poi uno deve pure fare i compiti!). Il prode Wex dovrà quindi passare di pianeta in pianeta, sconfiggendo gli scagnozzi di Karn e reclutando di volta in volta otto teen-ager alieni rimasti orfani, che lo aiuteranno nello scontro finale (da qui il nome al gioco Wild=selvaggi e 9=8+1! Hahaha). Il gioco, come accennato poco sopra è il classico arcade-platform poligonale a scorrimento orizzontale, che ruota e zooma come Pandemonium o Klonoa ma non cambia mai asse spostandosi in profondità. Questo per l'80% del tempo, perché in alcuni livelli (6 su 25 se non sbaglio) il gioco ci vedrà: 1) alla guida di moto a reazione all'inseguimento di alieni a farsi impallinare, il tutto presentato come un classico gioco di giuda, con il nostro personaggio visto da dietro alla guida del mezzo e il paesaggi disseminato di ostacoli che ci scorre dinanzi mentre noi procediamo a folle velocità dietro al nemico 2) in un'estenuante lotta corpo a corpo con il nemico mentre si scende in caduta libera in un tunnel colmo di ostacoli (che ricorda un po' il livello bonus di Mdk). Dico subito che questi livelli sono assolutamente la parte più debole del gioco. Infatti, le sezioni a bordo della moto sono povere graficamente e poco esaltanti, specie considerando che, a mio avviso, i programmatori hanno cercato di ricreare l'inseguimento delle hover-bike de "Il ritorno dello Jedi", mancando però abbondantemente il bersaglio. Le sezioni del tunnel hanno anche loro una grafica nella norma, ma sono carenti specialmente come giocabilità e risultano alquanto monotone. Più che soddisfacenti, invece, le sezioni puramente arcade-platform, dove il nostro Wex, animato egregiamente da disegnatori provenienti da Warner Bros e Disney, salta, corre e tortura allegramente i nemici che si pongono sul suo cammino. Proprio sulla tortura è stata posta molta enfasi sia dagli sviluppatori che dalle pubblicità. Wex, infatti, può utilizzare il guanto magico (o bracciale) a mo' di liana per arrampicarsi su piattaforme altrimenti irraggiungibili, può spostare oggetti (casse, chiavi d'accesso) ma specialmente può intrappolare i nemici con il raggio del bracciale e farne letteralmente ciò che vuole. Volete qualche esempio? Il modo più semplice per uccidere un nemico è quello di sbatterlo violentemente contro il suolo tre o quattro volte, così da farlo esplodere per catturare le cellule di energia utili a ricaricare il bracciale. Se però siete carichi di energia e in fondo in fondo siete pure un po' sadici, potete catturare un nemico con il raggio e poi annegarlo e successivamente usarlo come piattaforma per superare pozze acide, potete gettarlo all'interno di tritarifiuti per farli esplodere e liberarvi la strada, potete abbrustolirli, schiacciarli sotto piante che altrimenti userebbero voi come nuovo colorante per il pavimento e molto altro che lascio a voi scoprire o immaginare. Il tutto è reso in un'ottima grafica poligonale, dalle tonalità cupe e tetre che ben rappresentano luoghi alieni e ostili, mentre esplosioni e raggi laser colorano l'ambiente con ottimi effetti luminosi. Menzione particolare per i fondali, veramente evocativi e altamente pittorici, i migliori che io ricordi, così come si sono rivelate azzeccate le musiche, che mi hanno ricordato le splendide melodie di Oddworld. A differenza di quest'ultimo però, Wild9 non possiede una trama in grado di svelarsi a mano a mano che si procede nel gioco e quindi tutto quello che si fa è proseguire per vedere nuovi livelli, nuovi mostri, nuove torture, senza essere coinvolti pienamente dalle gesta di Wex e dei "Nove Selvaggi". Il gioco è quindi meno organico e si sviluppa meno cinematograficamente di quanto la Shiny penso desiderasse, pur rimanendo un buon esempio di platform dell'ultima generazione (o penultima che è meglio). Il dilemma è sempre quello: vale la pena spendere un centone per questo gioco? Ne sarò ripagato? Al commento finale la risposta... (mii sono come Hitchcock!)

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	83
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	80

A dire il vero mi aspettavo qualcosa di più da Dave Perry e la sua combriccola di matti, specialmente dopo Mdk e l'imminente Messiah. Per rispondere al quesito finale vi dico di sì se: 1) siete in astinenza paura 2) siete dei maniaci dei platform, gli altri aspettino fiduciosi, avranno modo di investire proficuamente i loro dindi.

http://www.oldgamesitalia.net/

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

ogni mese in edicola

noi

li abbiamo seguiti, spiati, studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

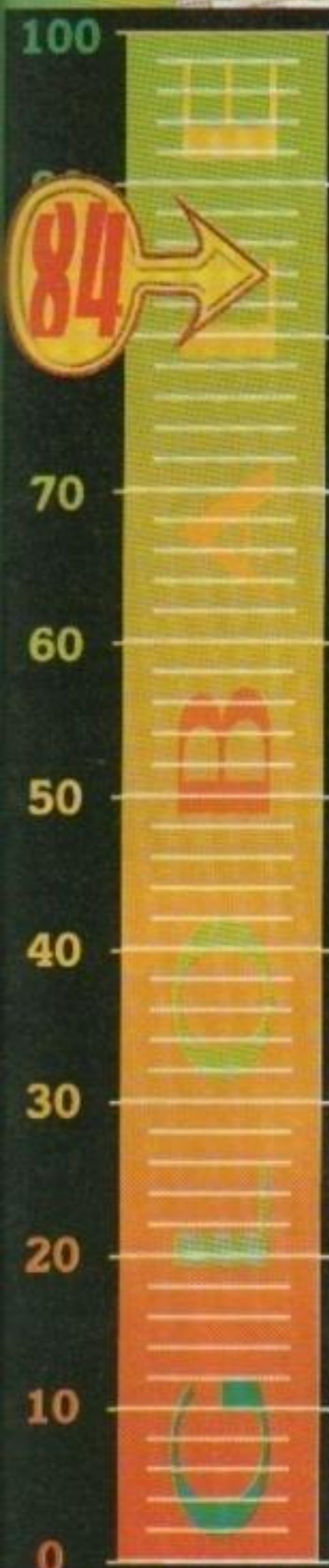
PLAYSTATION FORCE

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni

per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI

84

VR BASEBALL '99

Babe Ruth, Joe Di Maggio, Totò Schillaci... quanti grandi campioni.

Mettiamo subito le carte in tavola. Nonostante sia un grande appassionato dello sport americano in generale, ho visto soltanto poche partite di baseball finora. Football americano e basket mi fanno impazzire, l'hockey lo guardo con divertimento ma il baseball... il baseball proprio non mi prende. La mazza di legno è un gran bell'oggetto, quello sì, però ci sono così tanti modi di usarla più costruttivi e originali che semplicemente rotearla nell'aria alla ricerca di una piccola palla. Che so, si può infrangere la vetrina di qualche negozio che non ci ha fatto lo sconto, oppure tumefare chi non ci va giù. Un oggetto così bello sprecato in cotal maniera... Non nascondo che anch'io possiedo un esemplare di mazza da baseball, residuato del mio unico viaggio negli States avvenuto quando avevo sette anni e tanti sogni nel cassetto (questa l'ho sparata...). Fino a qualche anno fa mi sono anche cimentato in qualche sottospecie di partita, soprattutto durante le ore di educazione fisica al liceo quando, obbligati dal professore, scendevamo in campo e agili come armadilli davamo uno spettacolo pietoso (ripensandoci mi sovviene come l'ora di educazione fisica fosse una cretinata senza pari, il nostro prof. era un esaltato pazzesco e ci insegnava tutti gli sport più strambi. Quanti di voi conoscono il Lacrosse?). Vista e considerata questa mostruosa esperienza che ho incamerato negli anni passati, mi sono cuccato questa recensione e vado ora ad illustrarvi brevemente le regole di base di questo sport in Italia non molto diffuso (l'autore declina ogni responsabilità su quanto segue, eventuali clamorosi errori sono dovuti a un ignoranza mai colmata, perdonatemi...). Allora, le partite di baseball sono divise in nove inning, durante ciascuno dei quali ognuna delle due squadre si al-

INTERPLAY

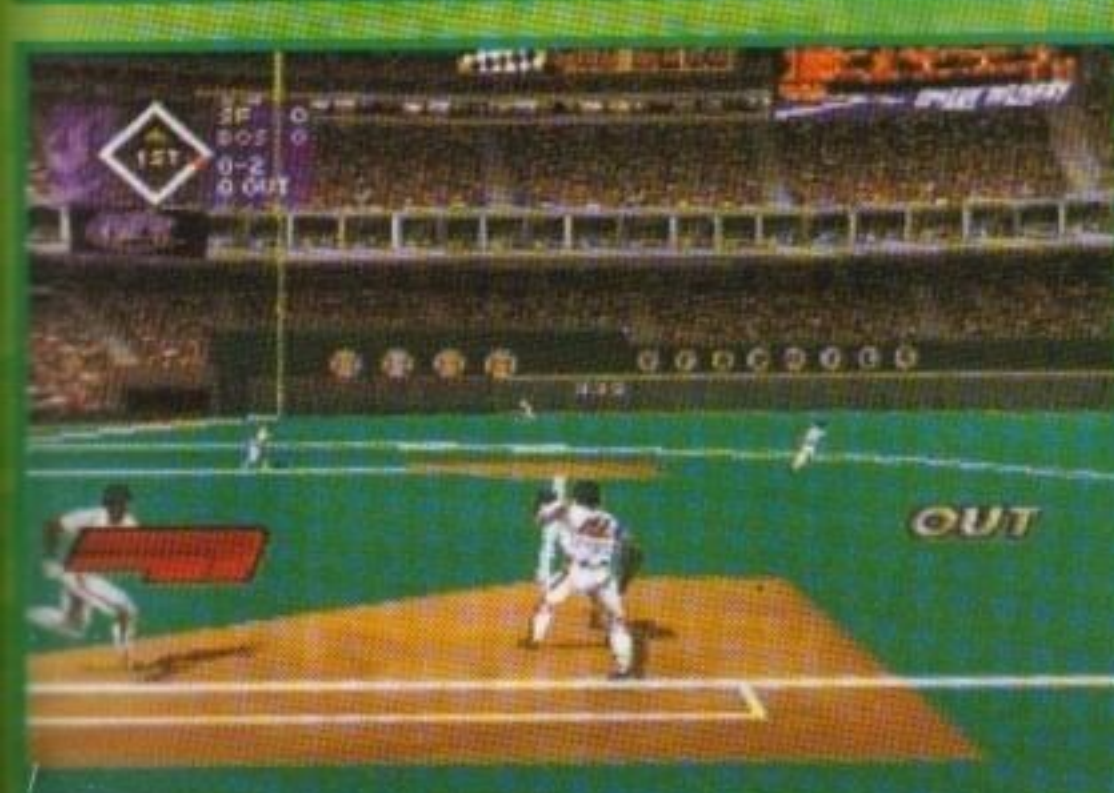
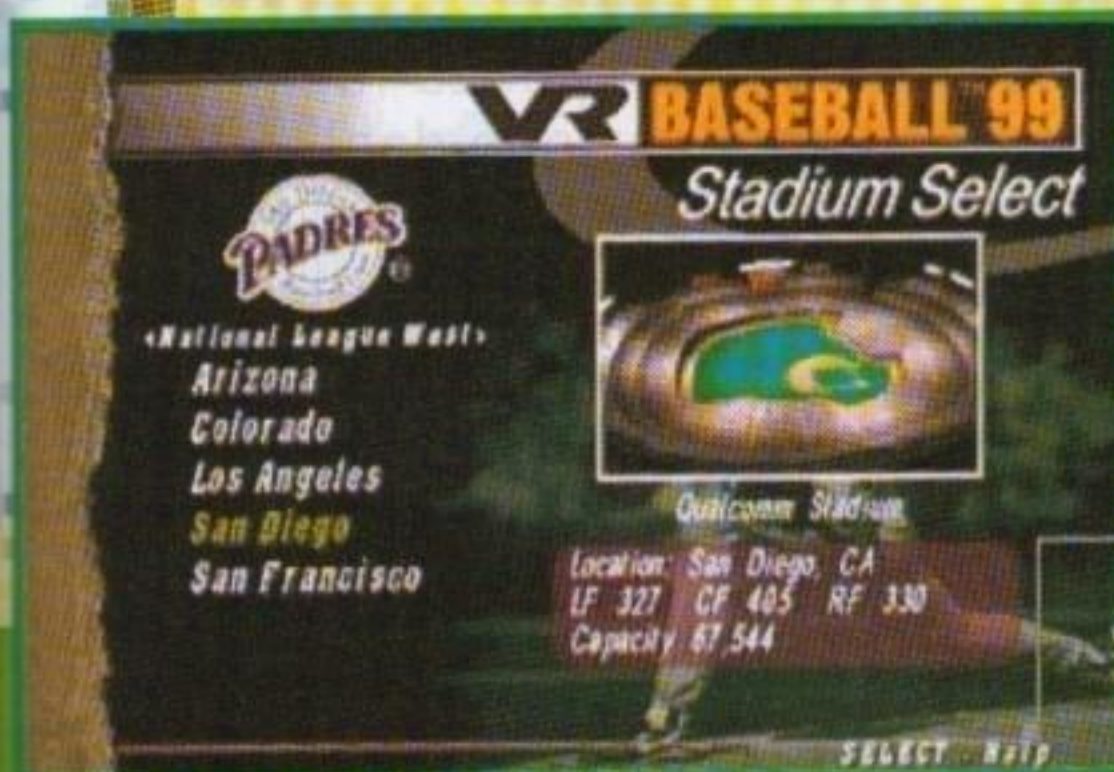
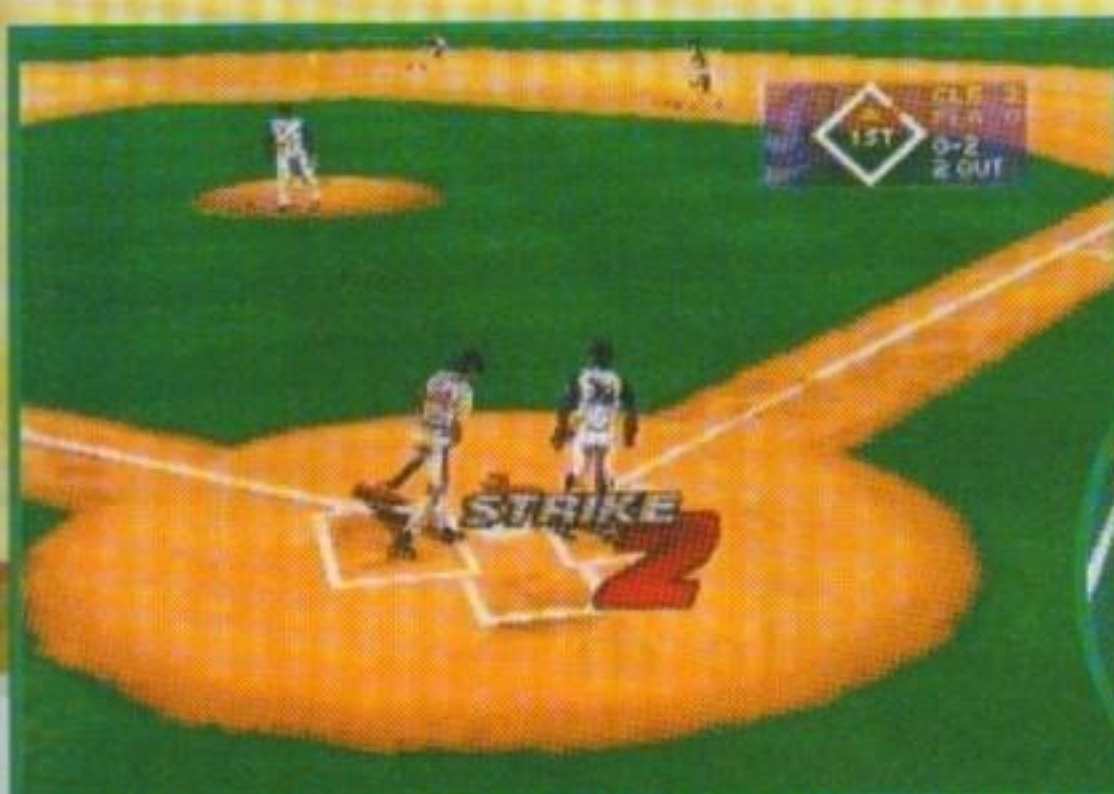
VR BASEBALL '99

SIMULAZIONE DI BASEBALLA

1-2

HIT BY PITCH

JIM THOME 1B

AVG	HR	RBI	SB
286	40	102	1

terna in attacco ed in difesa. Lo scopo dell'attaccante è colpire la palla che gli viene lanciata e poi correre lungo i bordi del campo (a forma di diamante) toccando tutte le basi fino a tornare al punto di partenza, segnando così un punto. Naturalmente ci si può fermare in una qualsiasi delle altre basi e aspettare che un compagno colpisca di nuovo la palla per ricominciare a correre. Le squadre si invertono i ruoli quando la difesa riesce a eliminare tre attaccanti, questo può avvenire con gli strike (dopo tre strike, ossia lanci che il battitore non riesce a colpire, si viene eliminati), prendendo al volo la palla colpita dall'attaccante oppure coprendo con la palla in mano la base verso cui questo sta correndo. Ovviamente le cose sono ben più complesse, ma del resto avrete intuito che non sono un grande esperto e lo spazio è tiranno. Dunque mi sembra d'uopo spostare l'attenzione sul gioco vero e proprio. Naturalmente le squadre presenti nel titolo sono quelle della major league americana; tutti i simboli, le divise e i giocatori sono quelli reali, così come gli stadi. Il fatto che ogni squadra abbia il proprio stadio, la rosa completa dei giocatori, che all'inizio della partita si senta addirittura l'inno nazionale in sottofondo contribuisce molto a creare una buona atmosfera ed esalta anche chi come me non è un grande conoscitore di questo sport. Da questo punto di vista mi ha impressionato positivamente soprattutto il sonoro: mentre si gioca si sentono gli incitamenti degli altri compagni, le grida del pubblico e le chiamate degli arbitri e anche il telecronista che presenta tutti i battitori dicendo nome e ruolo non è male.

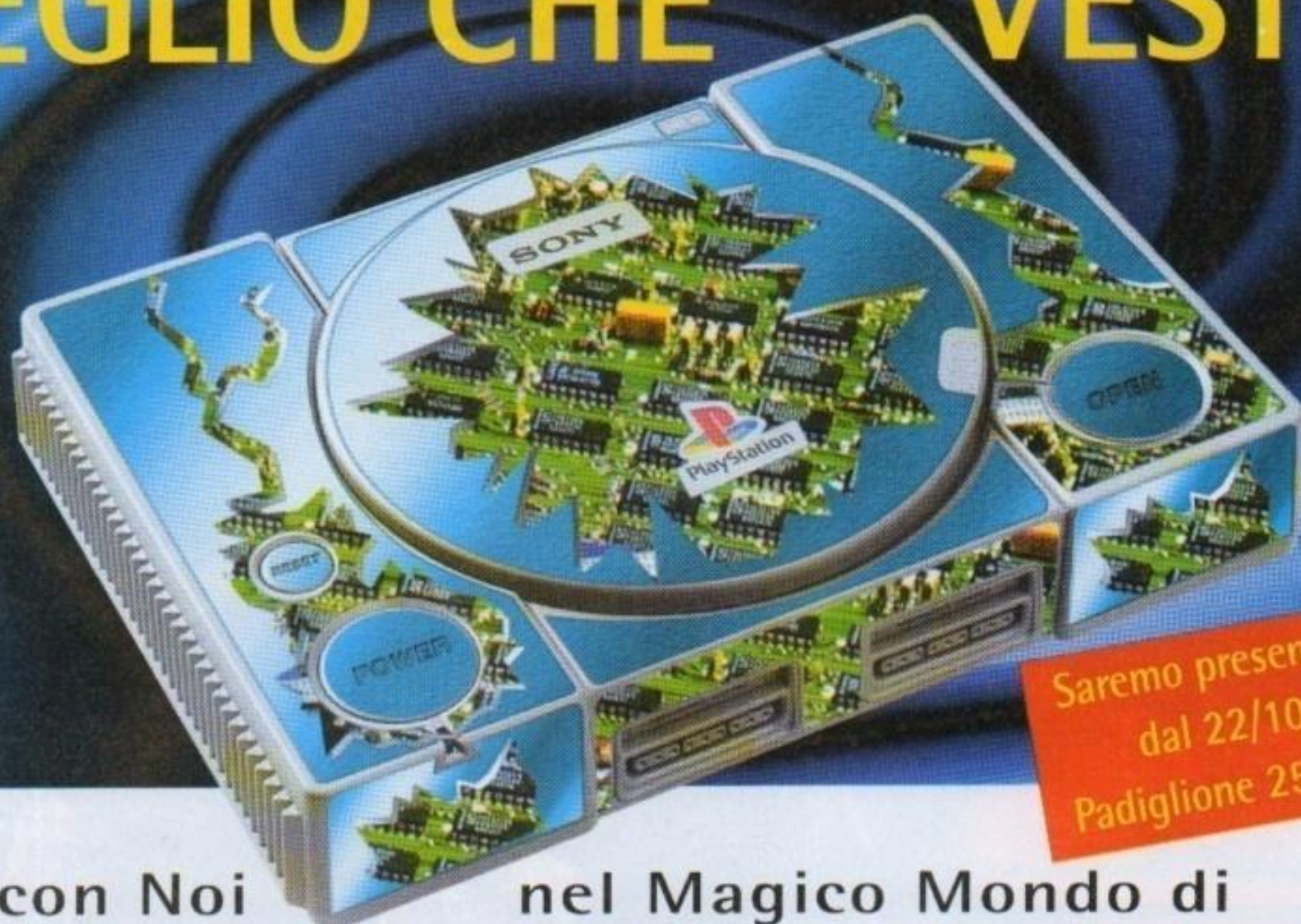
Devo dire che le azioni tipiche delle partite sono ben ricreate e le cose che si possono fare in gioco sono davvero tante. La simulazione è piuttosto realistica, tanto che vi si riscontra anche uno dei principali problemi di questo sport: la lentezza. In effetti il tempo di gioco effettivo è nettamente inferiore ai momenti di pausa. Questo alla lunga risulta un po' noioso, ma del resto fa parte del gioco. Le opzioni permettono di variare molti parametri, in modo da adattare il gioco alle proprie capacità e sono presenti i canonici tre livelli di difficoltà. Il discorso longevità e giocabilità è molto condizionato dall'interesse che riponete nel baseball. Se siete dei fan scatenati la possibilità di giocare un intero campionato o di sfidare i vari campioni nella modalità Home Run Derby e la valanga di statistiche presenti sul CD vi faranno certamente piacere. Se invece il baseball non vi è mai piaciuto, be' di certo Vr Baseball non vi farà cambiare idea.

Andrea "Helloween" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	89
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	90

Per la particolarità dello sport simulato e per il realismo della simulazione non posso che consigliare questo titolo solo agli appassionati di baseball, che troveranno pane per i loro denti grazie alla buona longevità e alla discreta realizzazione tecnica (e anche perché di giochi di baseball in versione PAL non ne è pieno il mondo).

NON SEMPRE NUDA È MEGLIO CHE VESTITA!

Saremo presenti allo SMAU
dal 22/10 al 26/10
Padiglione 25/1 Stand E 24

Entra con Noi nel Magico Mondo di

Play Station Graphic Kit.

Un kit di pratici adesivi in materiale PVC di altissima qualità che si applica facilmente sulla console senza generare onde, bolle e difetti tipici dell'applicazione degli adesivi sagomati. Il kit può essere applicato e tolto più volte senza lasciare traccia o residuo di adesivo sulla console.

Richiedi **subito**
Play Station Graphic Kit
al tuo rivenditore **di fiducia!**

Graphic Kit®
for SONY PLAYSTATION

a sole £ 24.900!

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PlayStation™

Distributore esclusivo per l'Italia: **DB-LINE SRL** Via Alioli e Sassi, 19 - 21026 Gavirate (VA) - Italy
Tel. 0332.749.000 • Tel. Rivenditori 0332.749.050
...2.749.090
...ww.dbline.it • e-mail: info@dbline.it

Prodotto realizzato da:
Promo Video S.r.l.

http://www.oldgamesitalia.net/

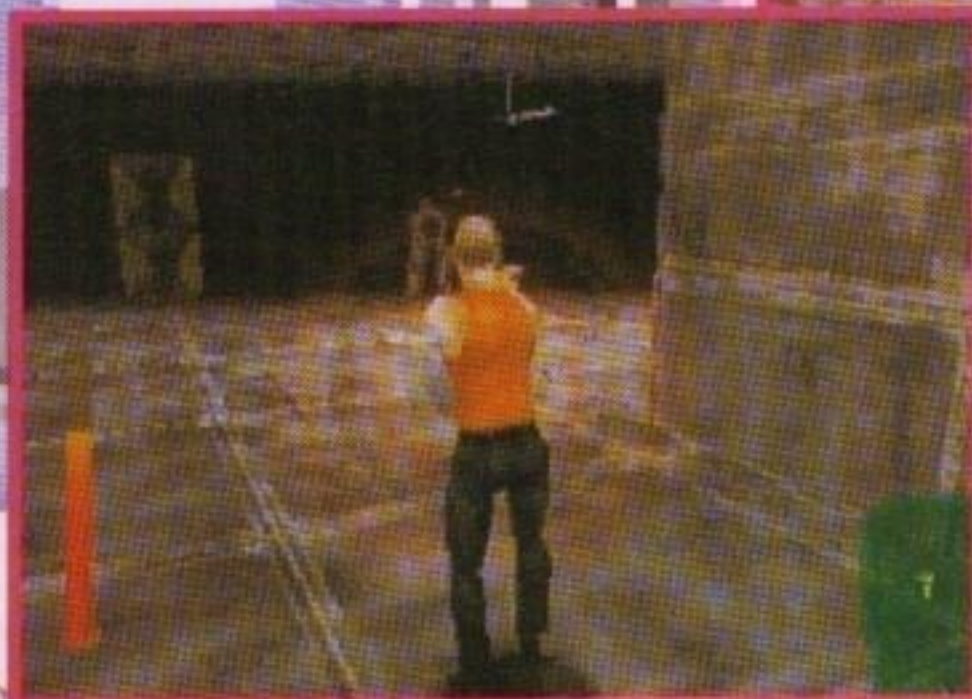
THE FIFTH ELEMENT

Credo proprio che al signor Willis i videogame piacciano molto.

Pian piano mi stanno capitando tutti i titoli che hanno per protagonista il grande Bruce (e sono parecchi). Potrei lasciarmi andare a una disquisizione sul perché l'eroe di tutti i bambini indossi sempre nei suoi film una canotta (provate a pensarci), ma mi sembra più professionale riassumervi velocemente la storia che sta alla base di questo titolo e chiaramente del film da cui prende qualcosa più che un semplice spunto. In un futuro lontanissimo (ma tanto tanto) la Terra è minacciata da un oscuro male che appare sotto forma di una specie di buco nero che si avvicina al nostro pianeta per inglobarlo. Quest'entità maligna può essere sconfitta solamente trovando i simboli dei quattro elementi, attivandoli e unendoli con il quinto. Questo è il compito del tassista Korben (Willis) e della misteriosa Leloo, impersonata sul grande schermo da una modella slava di cui ora mi sfugge il nome.

Il gioco è basato su una serie di missioni (ognuna col suo obiettivo spiegato nel briefing iniziale) che vanno affrontate in ordine e ripropongono a grandi linee la trama del film nei suoi passaggi principali; la pellicola è richiamata anche dai filmati che si inframmezzano alle parti giocate. Nelle prime missioni si è obbligati a usare l'unico personaggio selezionabile, ma più avanti si può scegliere chi impersonare, oppure bisogna usare entrambi i personaggi nella stessa missione e far loro svolgere compiti diversi. Esplorazione e combattimento sono i cardini del gioco, ma non mancano sezioni platform o situazioni particolari come nel terzo livello, in cui bisogna trovare l'uscita dalla prigione entro un tempo limite che compare sullo schermo. Ho apprezzato molto questa varietà di azione tra una missione e l'altra o anche all'interno della stessa, in questo modo il gioco non è ripetitivo e anzi risulta particolarmente divertente. La possibilità di visitare gli stessi scenari con entrambi i personaggi e accedere a diverse zone in base alle loro differenti capacità aggiunge ancora qualcosa all'esperienza di gioco. Le mappe dei livelli sono ben strutturate e mai troppo grandi, anche se l'azione spesso si riduce al semplice 'premi l'interruttore e trova la porta che si è aperta', gironzolare per gli scenari non diventa mai frustrante e spesso si scoprono altri segreti che prima ci erano sfuggiti. Oltre alle armi, nascosti nei livelli ci sono una serie di bonus che facilitano il compito, come i medipack e gli scudi, utilissimi nei frequenti scontri. Gli avversari offrono una buona resistenza e solitamente attaccano in gruppo, ma in generale direi che i combattimenti non sono la parte migliore del gioco. Visto l'elevato numero di azioni che è possibile compiere (su cui dovreste trovare un

KALISTO
IFTH ELEMENT
E-ADVENTURE
1

fornito box chiarificatore qui in giro), il sistema di controllo necessita di un bel po' di allenamento, ma rimane lo stesso un po' pesante. I programmatori hanno adottato un sistema di movimento già noto: con due tasti si ruota il personaggio e con gli altri lo si fa avanzare o indietreggiare. Questo sistema, adattissimo alle avventure, risulta piuttosto scomodo nei frequenti combattimenti (soprattutto quelli corpo a corpo di Leloo) e nelle sezioni più arcade, anche per la cronica lentezza con cui i personaggi ruotano su se stessi. Ho riscontrato qualche problemino anche sul salto, è abbastanza difficile dosarne la lunghezza e spesso si perdono più vite per qualche semplice balzo che in intricati combattimenti. Comunque, proprio perché le azioni sono molte, il gioco stesso offre un completo tutor che vi spiega nel dettaglio i movimenti e le sequenze di tasti sono richiamabili in un qualsiasi momento del gioco. Le visuali disponibili sono due: una fissa alle spalle del giocatore e una mobile, che sceglie autonomamente l'inquadratura migliore in ogni situazione. Personalmente ho trovato più comoda la prima, in quanto non si perde mai tempo ad aspettare la rotazione della telecamera e si ha un campo visivo sempre buono, comunque entrambe le visuali sono giocabili.

La longevità è buona, ci sono tre livelli di difficoltà e il coinvolgimento è alto. La possibilità di salvare alla fine di ogni missione fa sì che si possa terminare il titolo nei giusti tempi (con sessioni di gioco normali - sono certo che qualche esaltato lo riuscirà a terminare in un paio di notti). Dopotutto io ho sempre sostenuto che un gioco deve lasciarsi finire senza troppi intoppi, altrimenti si perde il gusto e arrivare alla fine diventa una questione di vita o di morte invece che semplice divertimento.

I limiti di questo titolo sono puramente tecnici; i problemi che ho riscontrato in fa-

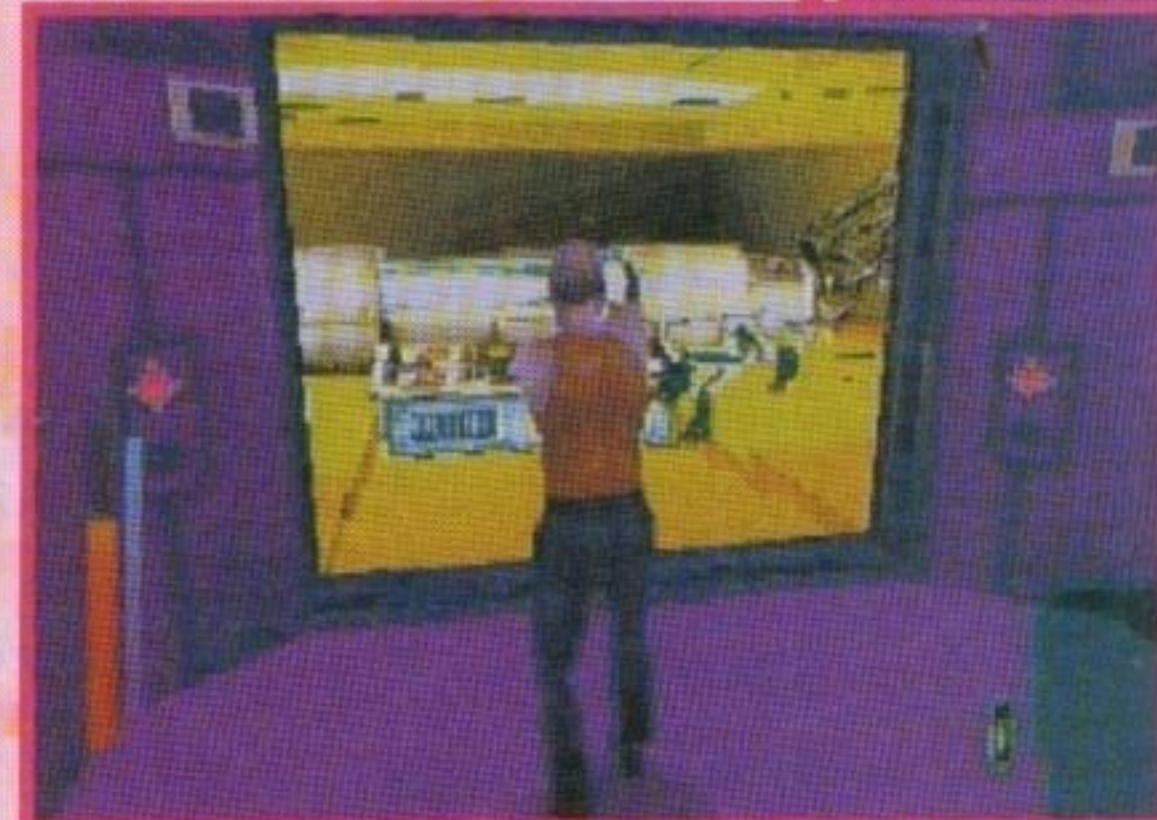
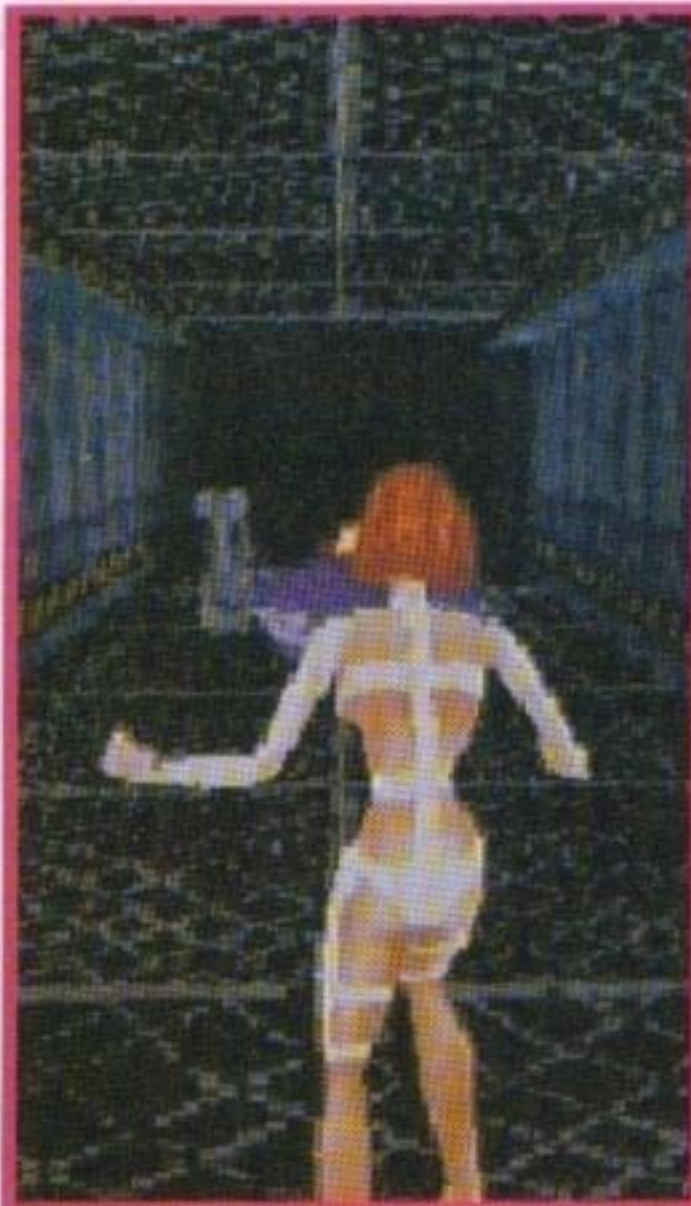
se di preview qualche mese fa purtroppo per gran parte non stati corretti. Il difetto che più salta all'occhio è la scarsa qualità delle texture (quelle degli sfondi), piuttosto monotone e soprattutto sgranate all'inverosimile. Avvicinandosi alle pareti si notano dei pixel grossi come cocomeri che, invece di formare una sfumatura, sembrano disegnare un quadro impressionista. Oltremodo esagerato è anche l'effetto distorsione delle stesse texture: mentre si è in movimento queste continuano a deformarsi tanto da far sembrare vive le pareti. Anche il motore grafico è rimandato a settembre (anzi no, ai corsi di recupero, una delle giobbe più grandi del mondo scolastico). Il frame rate rimane costante anche in situazioni di affollamento, quando i personaggi sullo schermo sono tre o quattro, ma non si può chiudere un occhio sul fa[tto] che i poligoni vanno e vengono senz[a] sosta. Ogni tanto scompaiono dei pezzi d[i] parete o addirittura le piattaforme su cui [si] cammina e basta accostarsi a un muro pe[r] vedere ciò che ci sta dietro. Last but no[t] least un bad clipping che oserei definire d[i] proporzioni bibliche; spes[so] e volentieri le texture no[n]

http://www.oldgamesitalia.net/

IL BOX E' UNO SPORT VIOLENTO

Nonostante i personaggi che si utilizzano nel gioco siano soltanto due, le differenze tra loro sono piuttosto marcate e meritano un po' di attenzione. Prima di tutto diamo un occhiata alle mosse comuni a entrambi e poi alle abilità che li distinguono.

- Leloo e Korben: entrambi possono correre o camminare lentamente (di default si corre, per rallentare bisogna tenere premuto un tasto), spostarsi lateralmente, saltare e appendersi a eventuali sporgenze, girarsi di 180 gradi, mettersi in posizione difensiva e interagire con l'ambiente (raccogliere oggetti, azionare interruttori e così via). In questi casi le animazioni dei due sono diverse ma il risultato delle azioni è esattamente uguale.
- Korben: il duro del gioco, ha come caratteristiche principali il saper maneggiare le armi e una maggiore resistenza ai colpi subiti. All'inizio Korben possiede solo una pistola, che ha colpi infiniti ma va ricaricata ogni dieci proiettili sparati. Nei livelli successivi si possono trovare diverse armi che rimangono in nostro possesso anche quando finiscono le munizioni, quindi più si va avanti e più l'arsenale aumenta. Un altro modo di attaccare i nemici (quando si è alle strette) è con dei calci, utili anche per rompere grate e finestre. Inoltre questo personaggio può accucciarsi e rotolare di lato.
- Leloo: combatte a mani nude e può saltare più lontano del suo collega. I nemici si affrontano a calci e pugni e si possono fare delle brevi combo di due o tre colpi per infliggere danni maggiori. Leloo ha anche a disposizione il suo potere, che più o meno equivale a una smart bomb ma va poi ricaricoto trovando l'apposito bonus in giro per i livelli. Inoltre si possono usare delle bombe di diversi tipi (quelle che esplodono a tempo, a contatto, etc.), anch'esse sparse per gli scenari di gioco. Questo personaggio, infine, può camminare a gattoni e in questo modo passare per stretti cunicoli inaccessibili a Korben.

coincidono perfettamente e tra i vari "pezzi" che coprono i solidi si vede chiaramente la superficie sottostante, con un effetto tutt'altro che piacevole.
Per un giudizio riassuntivo leggetevi il commento a fondo pagina, io aggiungo soltanto che il gioco è tradotto in cinque lingue tra cui l'italiano e che supporta appieno il Dual Shock, sia per quanto riguarda lo stick analogico, sia per l'effetto vibrante (comunque disattivabile dal menu delle opzioni).

Andrea "Manowar" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	77
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	88

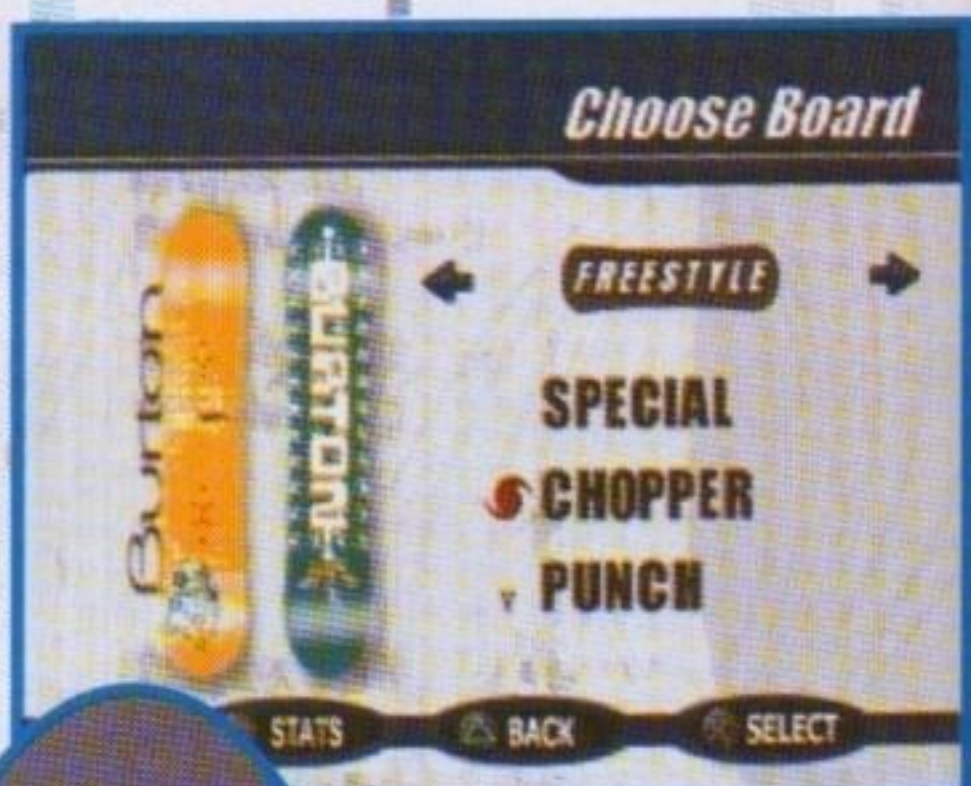
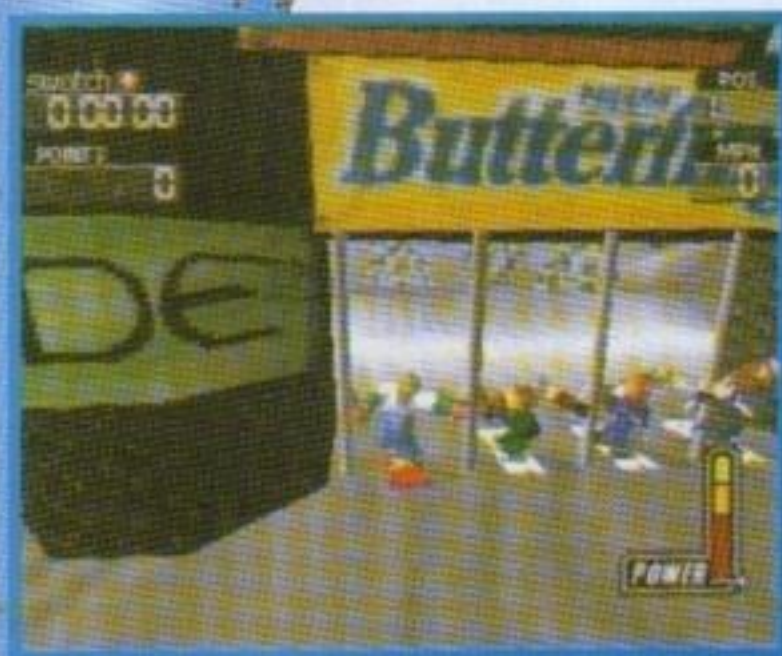
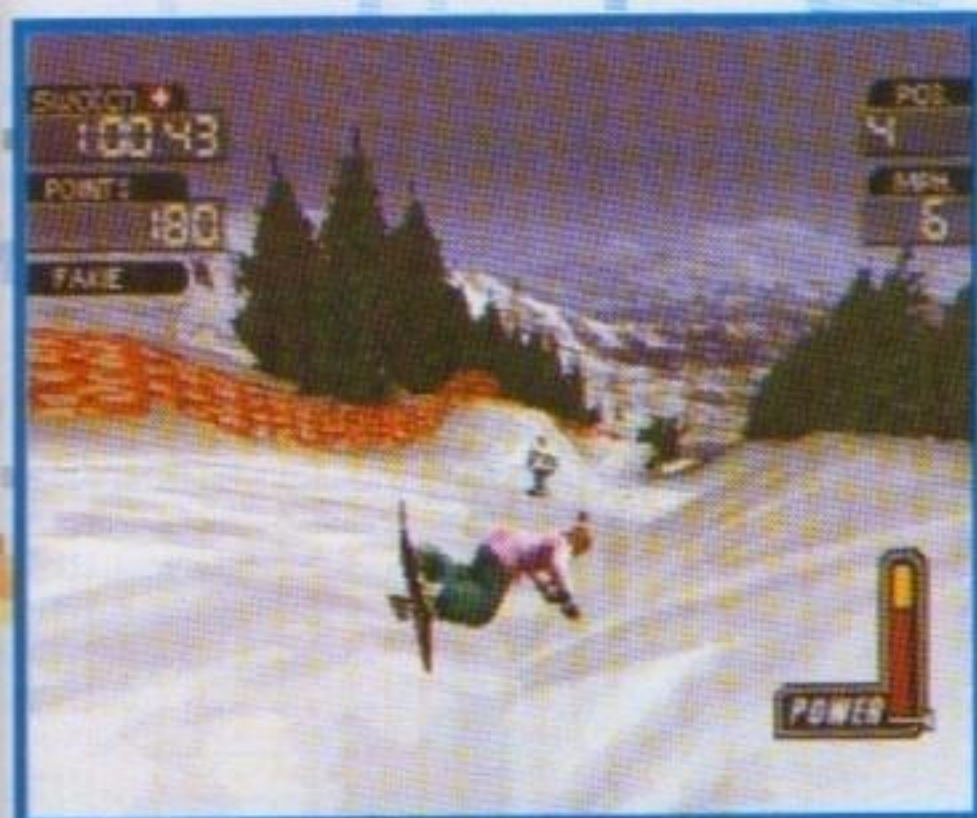
The Fifth Element strutturalmente è un ottimo gioco, che racchiude il giusto mix di azione ed esplorazione, molto divertente e abbastanza longevo. Avrebbe potuto essere un titolo più che buono, ma oggettivamente è rovinato da qualche piccolo problema nel sistema di controllo e da palesi manchevolezze del motore di gioco. Con quello che si è visto negli ultimi mesi per PSX, risulta ancora più difficile perdonare ai programmatori tutti gli errori tecnici che spesso influiscono anche sulla giocabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/

COOL BOARDERS 3

Oooh! Cool Boarders è tornato! Potremo produrci in incredibili acrobazie. Potremo eseguire salti spettacolari. Potremo lanciarci in numeri inimmaginabili. Sì, d'accordo, però occhio a quell'albero...

L'inverno si avvicina, e, con esso, ci prepareremo ad assistere a un'interminabile serie di gare sulla neve. Tra sci e bob, tra slittino e monopattino (ehm...), spicca però uno strumento tanto affascinante quanto letale: lo snowboard. Questa curiosa tavola di legno, per certi versi simile a quella da surf (o forse no; in fondo, cosa volete che ne sappia io?) ha sempre esercitato una notevole attrazione presso taluni individui, che, forse incuriositi dallo charme del pericolo, hanno scelto questo sport come loro ragione di vita. Il motivo di tale decisione esula dalla mia comprensione, giacché non faccio parte della suddetta categoria; posso comunque arguire che sia composta da gente che ama molto la neve, i maestosi sempreverdi, i laghetti di montagna pieni di acqua purissima, le pietre granitiche vestigia di tempi antichissimi, gli scroscianti e limpidi torrenti.... In faccia. Evidentemente, persone di questo tipo lavorano anche alla Sony: per la terza volta, la mamma della Playstation ci propone un gioco della serie "come imparare a guidare uno snowboard e vivere felici". Come per i suoi prequel, lo scopo di Cool Boarders 3 non consiste, come potreste sospettare dalle prime partite, nello schiantarsi contro tutti gli ostacoli che compaiono sullo schermo, quanto piuttosto nel primeggiare in una serie di competizioni basate, per l'appunto, sull'uso dello snowboard. All'inizio del gioco vi verrà offerta la possibilità di scegliere il vostro alter ego, selezionandolo da una galleria discretamente vasta di individui, tutti dall'aspetto abbastanza "eccentrico" e dall'abbigliamento alquanto personale. Vere perle di fauna umana invernale. Sarà poi possibile decidere il tipo di snowboard da utilizzare (in pratica, si tratta di decidere il disegno sulla tavola) e, a meno che si sia scelto di disputare un intero torneo, il percorso montano da percorrere, per poi passare a stabilire in quale gara cimentarsi. I percorsi, in particolare, sono tragitti dall'aspetto estremamente sadico, dato l'alto numero di curve, cunette, alberi e massi che si troverà ad affrontare che deciderà di giocare a Cool Boarders 3. Le opzioni sono più o meno le solite: si va dall'allenamento al torneo, al singolo evento. La vittoria di una competizione può essere determinata da vari fattori, a seconda della natura della competizione stessa; si tratta, comunque, di piazzarsi al primo posto nell'ambito di una gara di velocità o di acquisire un certo numero di punti (che si ottengono eseguendo i cosiddetti "trick") durante il gioco, spesso entrambe le cose. Come saprà chi ha già giocato con uno dei precedenti titoli della serie di Cool Boarders, i trick sono le acrobazie che potrete compiere con il vostro fido snowboard, sfruttando i molti salti che incontrerete lungo il percorso. Premendo diverse combinazioni di tasti, sarà possibile prodursi in evoluzioni aeree di notevole spettacolarità; ovviamente, più ardita sarà la vostra impresa, maggiore sarà il punteggio che totalizzerete. Altrettanto ovviamente, se concluderete il vostro numero schiantandovi contro quel simpatico pino, che sembra essere cresciuto lì proprio perché sapeva che un giorno avrebbe incontrato la vo-

http://www.oldgamesitalia.net/

stra faccia, non otterrete alcun punto ma perderete tempo prezioso, che i vostri avversari useranno per farvi mangiare la polvere, pardon, la neve; inoltre rimedierete una figuraccia che metterà in mostra davanti al mondo intero la vostra incapacità. In genere, comunque, quanto è richiesto per trionfare in ogni singola competizione comparirà sullo schermo, fatta eccezione per quel tipo di gare il cui fine ultimo è implicito (come gli slalom). Questo nuovo episodio di Cool Boarders aggiunge, comunque, un'innovazione alla struttura di gioco: infatti, nel corso della gara, potrete prendere allegramente a pugni gli altri concorrenti, facendo loro perdere tempo in ragione dell'effetto più o meno incisivo della vostra opera di gratuita violenza. Quanto questa novità possa essere effettivamente interessante, è poi da vedersi: ormai, un gioco sportivo nel quale non si possano menare gli avversari è una rarità... Dal punto di vista puramente tecnico, Cool Boarders 3 non promette certo di sfruttare appieno le capacità della Playstation: pur non essendo disprezzabile, non sarà certo qualcosa di notevole. Il gioco è veloce, è abbastanza colorato (per quanto può esserlo un titolo ambientato totalmente su una distesa di neve) e le musiche sembrano buone: come al solito, per un giudizio definitivo, vi rimando alla recensione, che leggerete prossimamente su queste pagine. Per ora, l'impressione generale suscitata in redazione non è delle migliori: 1080° per Nintendo 64 sembra parecchio più godibile, ma non si può mai sapere; appena saremo in possesso della versione definitiva, ve ne proporremo la review.

Sergio "Ray" Porcellini

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
SONY

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL

Titolo	Prezzo
ACTUA SOCCER 2	L.89.000
ALUNDRA ITALIANO	L. 95.000
ARMORED CORE ITALIANO	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 85.000
BREAT OF FIRE ITALIANO	L. 95.000
BUST A MOVE 3DX	L. 65.000
C&C RETALIATION	L.95.000
CARDINAL SYN ITALIANO	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 95.000
CROC	L. 95.000
DEAD OR ALIVE	L. 89.000
DISCWORLD2	L. 85.000
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	L. 89.000
FORMULA 1 98	TEL.
GRAN TURISMO	L. 89.000
HEART OF DARKNESS	L. 89.000
INT. S.S.S.PRO 98 + DEMO METAL GEAR SOLID	L. 105000
MEDIEVIL	L. 95.000
MEGA MAN 8	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 4	L.95.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NINJA	L. 95.000
PAX CORPUS	L. 79.000
PIFTALL 3D	L. 79.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPULUOS	L. 95.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
SENTINEL RETURNS	L. 79.000
SMALL SOLDIERS	L. 95.000
SNOW BREAK EXTREME	L. 79.000
SPAWN THE ETERNAL	L. 79.000
SPYRO THE DRAGONS	TEL
SUPER PANG COLLECTION	L. 89.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TENCHU	L. 95.000
THE FIFTH ELEMENT	L. 95.000
THEME HOSPITAL ITALIANO	L. 89.000
TIME CRISIS	L. 79.000
TOMBI	L. 89.000
WARGAMES	L. 95.000
WILD 9	L. 95.000
WORLD CUP 98 ITALIANO	L. 79.000
WRECKIN CREW	L. 79.000
ZERO DIVIDE 2	L. 79.000

SONY PLAYSTATION + DUAL SHOCK
L. 249.000

PlayStation Alundra 95.000

Gran Turismo 89.000

Kula World 89.000

Mortal Kombat 95.000

Ninja 95.000

Small Soldiers 95.000

95.000

95.000

Heart of Darkness 89.000

The Fifth Element 95.000

MediEvil 95.000

Tombi! 89.000

Moto Racer 2 95.000

WarGames 95.000

Red Alert Retaliation 95.000

gioco + demo metal gear solid 105.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI

ALIEN TRILOGY L.49.000/COMMAND&CONQUER L.49.000/CRASH BANDICOOT L.49.000/CRUSADER L.49.000/DESTRUCTION DERBY 2 L.49.000/DIE HARD TRILOGY L.49.000/FATE TO BLACK L.49.000/FELONY 11/79 L.55.000/FORMULA 1 L.49.000/GRID RUN L.49.000/HERC'S ADVENTUR ITALIANO L.55.000/MORTAL KOMBAT TRILOGY L.55.000/ODDWORLD L. 55.000/PANDEMONIUM L.49.000/POY POY L.55.000/RIOT L.49.000/SOVIET STRIKE L.49.000/SPICE WORLD L.49.000/TEKKEN 2 L.49.000/TOCA TOURING L. 55.000/TOMB RIDER L. 55.000/V-RALLY L. 55.000/WIPEOUT 2097 L.49.000/ YUSHA HEAVEN'S GATE L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

Titolo	Prezzo
azure dreams usa	L. 109.
big air snowboarding usa	L. 119.
brave fencer jap	L. 135.
bushido blade 2 jap	L. 129.
capcom generation jap	L. 129.
coolboarders 3 usa	L. 119.
crisis city jap	L. 119.
crisisbeat jap	L. 119.
dark messiah jap	L. 119.
darkstalkers 3 usa	tel.
double cast jap	L. 119.
future cop lapds 2100 usa	tel.
japan wrestling woman jap	L. 119.
jeopardy usa	L. 119.
knockout king usa	L. 119.
macross v-fx jap	L. 109.
metal gear solid jap	L. 145.
metal gear solid usa	tel.
nascar 99 usa	L. 119.
nba live 99 usa	L. 119.
nba shootout 99 usa	L. 119.
overblood 2 jap	L. 129.
parasite eve usa	tel.
pocket fighters jap	L. 135.
point blank 2 jap	L. 129.
silhouette mirage jap	L. 119.
soukaigi jap	L. 135.
star ocean jap	L. 135.
tactics ogre usa	L. 119.
tail concerto jap	L. 119.
test drive 5 usa	L. 119.
thunderforce 5 jap	L. 129.
xenogears jap	L. 119.

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

Accessorio	Prezzo
action replay 2.20	L. 99.0
ascii grip	L. 55.0
cavo antenna rf-unit	L. 29.0
cavo estensione joypad	L. 15.0
cavo scart	L. 29.0
joypad dual shock	L. 55.0
joypad no orig. color	L. 25.0
joypad orig. colorati	L. 35.0
memory card 120 blocchi	L. 65.0
memory card no orig.	L. 25.0
memory card orig.	L. 35.0
mouse + tappetino	L. 65.0
pad + stick 6 pezzi	L. 15.0
pistola namco g-con 45	L. 79.0
resident evil pad	L. 75.0
volante + pedaliera	L. 125.0

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
telefonare

DUKE NUKEM TIME TO KILL

RISERVATO AI RIVENDITORI

la nostra
PRIMA
QUALITÁ
è la
VELOCITÁ.

importazione e distribuzione

MYSOFT

videogiochi per console

PlayStation

NINTENDO64

SEGA SATURN

DVD digital video disc

www.mysoft.it • e-mail.mysoft@mysoft.it

..., 81 - TORINO - TEL. 59.60.16•59.59.17 - FAX ...

LIBERO GRANDE

Una volta c'era la pubblicità che per "dipingere una parete grande, ci vuole un pennello grande"! E per fare una grande squadra da calcio ci vuole un Libero Grande?

Ho giocato per la prima volta Libero Grande un annetto e mezzo fa in una sala giochi a Milano e sicuramente la cosa che più mi aveva colpito era stato il marchio della software house, ben stampigliato sull'enorme cabinet: Namco. Da grande amante di calcio però, ero rimasto abbastanza sconcertato da Libero Grande non tanto per la sua struttura abbastanza particolare (anzi lodevole, ma ve ne parlo più avanti), bensì per la tecnica, decisamente lontana dagli standard qualitativi cui ci aveva abituato la casa nipponica: lento, poligoni abbastanza scarsi e comunque poco invogliante anche per il sistema di controllo.

Figuratevi quando ho saputo dell'imminente conversione per Playstation (che dire intempestiva è poco...). Ma il mio amore per la disciplina meno nobile, ma sicuramente più accattivante del mondo mi ha impedito di ignorarne l'uscita e pertanto eccomi qua a farvi un piccolo riassunto di quello che non potrà mai competere con i vari World Cup '98 o il ben più osannato ISS Pro 2 (oramai divenuto vero e proprio fenomeno di culto per noi e per migliaia di altri giocatori...), ma si è tramutato in un'interessante conversione arcade e ora che l'ho visto, mi sono dovuto anche un po' ricredere...

Libero Grande ha guadagnato parecchio nella trasposizione casalinga per due semplici motivi. Il primo è che, essendo un gioco concettualmente difficile e complicato, si ha decisamente più tempo per impratichirsi con l'ostico sistema di controllo; il secondo riguarda l'aggiunta di una moltitudine di sotto giochi, coppe, tornei e segreti per renderlo decisamente più vario.

Dicevo che l'idea alla base di Libero Grande è decisamente innovativa. Al contrario di ogni qualsiasi gioco sulla faccia della Terra, Libero Grande offre una variante sul tema, ovvero come comportarsi da giocatore singolo nel contesto di una partita avete mai sognato di vestire i ruoli del tre quartista alla Baggio o punta alla Inzaghi Beh, con Libero Grande questo è possibil e dovrete calarvi nella mentalità di singolo cercando il dialogo con i compagni, sma candovi, facendo attenzione a non finire i fuorigioco.

E il resto della squadra, vi starete chie dendo voi, come la controllo? Beh, fonda mentalmente non la controllate e vien mossa da computer, ma voi potete influir dettando, con la pressione di appositi tast il tempo degli interventi e dei passagg Insomma, non starete passivamente lor tano dall'azione nell'attesa che vi arrivi u pallone giocabile (a meno che non siat

http://www.oldgamesitalia.net/

l'altra e l'unica differenza sta nello schema di gioco adottato. Beh, mi sembra di avervi dato le informazioni basilari per attendere con tutta tranquillità la pubblicazione del gioco che, come avrete comunque capito, non si pone come diretto concorrente al trono di miglior gioco di calcio per Playstation, bensì a una variante interessante o perlomeno innovativa.
E con questo è davvero tutto.
Saluto.

Andrea "Trezeguet" Della Calce

degli amanti delle accelerazioni "ronaldeche"), bensì dovrete cercare di far seguire il computer la manovra e svilupparla a seconda delle vostre esigenze in mezzo al campo. Concettualmente, Libero Grande offre una buona variazione sul tema calcistico oramai trito e ritrito ma alcune pecche lo rendono tuttora difficilmente avvicinabile, come già detto in precedenza. La visuale di gioco è ridotta appunto a quella del singolo uomo e pertanto la porzione di campo visibile non è propriamente soddisfacente. L'engine che muove le texture degli enormi giocatori è comunque dignitoso, ma sicuramente inadatto alle vorticose rotazioni cui è sottoposto il campo, influenzato sempre dai movimenti del nostro giocatore, rendendo così l'azione lenta e a volte addirittura confusa.
E da questa pecca è anche penalizzato in maniera incresciosa il multiplayer, articolato in split screen verticale. Decisamente ingiocabile...
Nota invece di merito alla presenza del Player Challenge, una sezione che per ovvi motivi mancava nel coin-op: si tratta di una serie di prove in cui bisogna realizzare un punteggio di qualifica. Queste discipline sono davvero parecchie, nove se non vado errato, e si articolano in calci di punizione mirando a un bersaglio al centro della porta (che danno un punteggio alla precisione del tiro), percorsi in dribbling (punteggio attribuito al tempo impiegato per svolgere il tracciato) e via dicendo. Quando si completano tutte le discipline, Libero Grande distribuisce dei calciatori segreti (anche questi assenti nella versione da sala) che possono essere poi impiegati effettivamente per giocare. A proposito di calciatori, mi sono reso conto di non avere minimamente accennato al fatto che all'inizio si può scegliere il proprio calciatore preferito (rappresentati praticamente i migliori calciatori del mondo, con una strizzatina d'occhio ai nomi reali, ma è l'aspetto fisico che fondamentalmente non lascia dubbio ai sosia... Ah, ma non si sono accorti che Baggio non ha più il codino da un pezzo?), ognuno con tre parametri (Potenza, Abilità, Tiro) che ne influenzano notevolmente le prestazioni in campo. La scelta della squadra è assolutamente esenta da influenze esterne, nel senso che una vale

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
NAMCO

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames originali da U S A e J A P

NINTENDO ULTRA 64

Titolo		Prezzo
1080 SNOWBOARDING	USA	149000
AEROFIGHTERS ASSAULT	USA	99000
BANJO KAZOOIE	PAL	109000
BLAST CORPS	PAL	89000
BODY HARVEST	USA	149000
BUST A MOVE 2	PAL	129000
CRUIS'N USA	PAL	79000
CRUIS'N WORLD	PAL	119000
DIDDY KONG RACING	PAL	119000
DOOM 64	PAL	119000
DUAL HEROES	PAL	139000
DUAL HEROES	JAP	79000
FIFA 98	PAL	139000
FORMULA 1 GRAND PRIX 98	PAL	119000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	109000
FORSAKEN	PAL	139000
G.A.S.P.	PAL	139000
GEX 64	USA	159000
GOEMON 64	USA	139000
GOEMON 64	PAL	149000
GOLDEN EYE 007	PAL	129000
GT 64	PAL	129000
INT. SUPER STAR SOCCER 64	PAL	139000
LAMBORGHINI	PAL	99000
LYLAT WARS + JOLT	PAL	149000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	159000
MORTAL KOMBAT 4	USA	149000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	119000
NBA COURTSIDE	PAL	119000
NBA JAM	PAL	79000
OFF ROAD CHALLENGE	USA	149000
PILOT WINGS	PAL	79000
QUAKE 64	PAL	139000
QUEST 64	USA	159000
S.C.A.R.S.	USA	149000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	139000
SUPERMAN 64	USA	TELEF.
TETRISPHERE	PAL	129000
TONIC TROUBLE	USA	149000
TOP GEAR RALLY	PAL	109000
TUROK	PAL	129000
WAVE RACE	PAL	89000
WIN. ELEVEN WORLD CUP 98	USA	TELEF.
WORLD CUP 98	PAL	139000
YOSHI 64	PAL	109000
ZELDA 64	JAP	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

Titolo		Prezzo
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA TENNIS	PAL	95000
ADIDAS POWER SOCCER 98	PAL	89000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR COMBAT 2	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	95000
AYRTON SENNA KART 2	PAL	89000
BATMAN E ROBIN	PAL	99000
BEAST WARS	USA	79000
BLAST RADIUS	PAL	95000
BLASTO	PAL	89000
BOBBLE BUBBLE	PAL	95000
BOMBA 98	PAL	89000
BOMBERMAN WORLD	PAL	89000
BREATH OF FIRE 3	USA	119000
BUGGY	PAL	99000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	79000
CAESAR PALACE	PAL	95000
CAPITAN TSUBASA	JAP	149000
CARDINAL SYN	PAL	95000
CASTELVANIA	PAL	95000
CIRCUIT BREAKERS	PAL	95000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CRISIS CITY (DUAL SHOCK)	JAP	139000
CRISISBEAT (DUAL SHOCK)	JAP	139000
DARK FORCES	PAL	89000
DARK MESSIAH	JAP	139000
DARKSTALKERS 3	JAP	139000
DEAD OR ALIVE	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	95000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EVERYBODY'S GOLF	PAL	89000
FIFA 97	PAL	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	PAL	95000
FIFA WORLD CUP 98	PAL	99000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	119000
FISHING CLUB (DUAL SHOCK)	JAP	139000
FORMULA 1	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	99000
GEX 2 ENTER THE GEKO	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GRANSTREAM SAGA	USA	119000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
INTENAT. SUP.STAR PRO 2	PAL	95000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	89000
KICK OFF MANAGER 98	PAL	95000
KING OF FIGHTERS 97	USA	129000
KONAMI COLLECTION 3	JAP	139000
KULA WORLD	PAL	95000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LITTLE BIG ADVENTURE	PAL	89000
LUNAR SILVER STAR STORY	USA	139000
LUPIN 3	JAP	129000
MACROSS	JAP	119000
MAGIC THE GATHERING	PAL	95000
MEDIEVIL	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	USA	TELEF.
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
MICRO MACHINES V3	PAL	49000
MONOPOLY	PAL	99000
MONSTER TRUCKS	PAL	95000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	59000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 2	PAL	79000
NAMCO 4	PAL	79000
NAMCO TENNIS SMASH C.	PAL	95000
NBA LIVE 98	PAL	95000
NBA PRO 98	PAL	99000
NEED FOR SPEED 3	PAL	99000
NHL 98	PAL	95000
NHL FACE OFF 98	PAL	89000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
ONE	PAL	89000
ONE	USA	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	USA	TELEF.
PERFECT ASSASSINS	PAL	89000
PGA GOLF 98	PAL	95000
POCKET FIGHTERS	JAP	139000
POINT BLANK	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER SOCCER 2	PAL	89000
POWERBOAT RACING	PAL	95000
POY POY	PAL	95000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PRINCE OF PERSIA 3D	USA	TELEF.
PROJECT GAIARAY	JAP	89000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RASCAL	PAL	79000
RAYMAN 2	USA	119000
RAYSTORM	PAL	89000
RE LOADED	PAL	69000
REAL BOUT SPECIAL	JAP	139000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	PAL	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
RIVAL SCHOOLS	JAP	139000
RIVEN	PAL	109000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROAD RASH 3D	USA	79000
SAGA FRONTIER	USA	119000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	95000
SENNA KART DUEL 2	PAL	99000
SENTINEL RETURNS	PAL	95000
SKELETON WARRIORS	USA	29000
SMALL SOLDIERS	USA	119000
SNOW RACER 98	PAL	95000
SOUKAIGI	JAP	129000
SOUL DIVIDE	JAP	129000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPAWN	PAL	79000
SPEED KING	JAP	49000
SPICE WORLD	PAL	49000
SPYRO THE DRAGON	USA	119000
STREET FIGHTER COLLEC.	PAL	95000
SUPER MATCH SOCCER 98	PAL	89000
SUPER MOTOCROSS 98	PAL	95000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	95000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	PAL	79000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
TALES OF DESTINY	JAP	109000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	USA	119000
TENCHU	JAP	129000
TEST DRIVE 4	PAL	89000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIME CRISIS	PAL	89000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOMB RAIDER	PAL	59000
TOMB RAIDER 2	PAL	99000
TOMBI	PAL	89000
TOMMI MAKINEN RALLY	PAL	89000
TOTAL NBA 98	PAL	85000
V-BALL BEACH VOLLEY HER.	USA	95000
V-RALLY	PAL	95000
VANDAL HEARTS	USA	79000
VIGILANTE 8	PAL	95000
VIRTUAL POOL	PAL	89000
VIVA FOOTBALL	PAL	95000
VS	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARHAMMER	USA	79000
WARHAMMER DARK HOMEN	PAL	95000
WARZONE 2100	PAL	95000
W. GTRETZY'S HOCKEY 3D	PAL	95000
WCW NITRO	PAL	95000
WING COMMANDER 4	USA	59000
WIN. ELEVEN WORLD CUP 98	USA	119000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	PAL	95000
XENOCRACY	PAL	95000
XENOGEARS	USA	TELEF.
LETTORE VIDEO CD		TELEF.

PlayStation

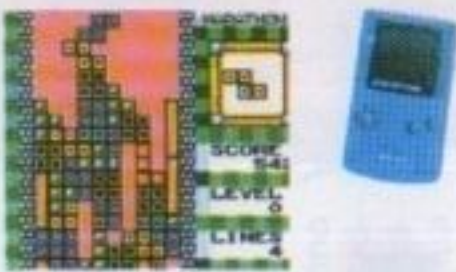
VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9

Ring!!
TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

Everything you looking for

Nintendo 64

Disponibili
le guide strategiche
di Benjo e Kazooje
Mario -Quest 64
Mission Impossible
i peluches
di Mario Kart
e Benjo

Zelda (dal 20 nov)

San Francisco Rush 2

XG2

ISS 98

Tonic trouble

Turok 2

Glover

GAME BOY COLOR

Dal 20 novembre '98

in uscita con:
Sega Rally 2 -
Sonic Adventure -
Virtua Fighter 3

telefonaci per prenotarti

NEOGEO portatile!!!

Saturn

Astra Superstar | F.Fury | Lunar 2

R. Silvergun | Samurai S | Slayer Royal

Playstation

Tales of Destiny

Spyro the Dragon

Metal Gear Solid U.S.A.

Wild 9

Medievil

Destrega

Sempre disponibili

Tutti a 99.000 cad.

Via Po 26 10123 Torino

CHIAMA ADESSO 011.88.99.20

YOU Videogames TOO

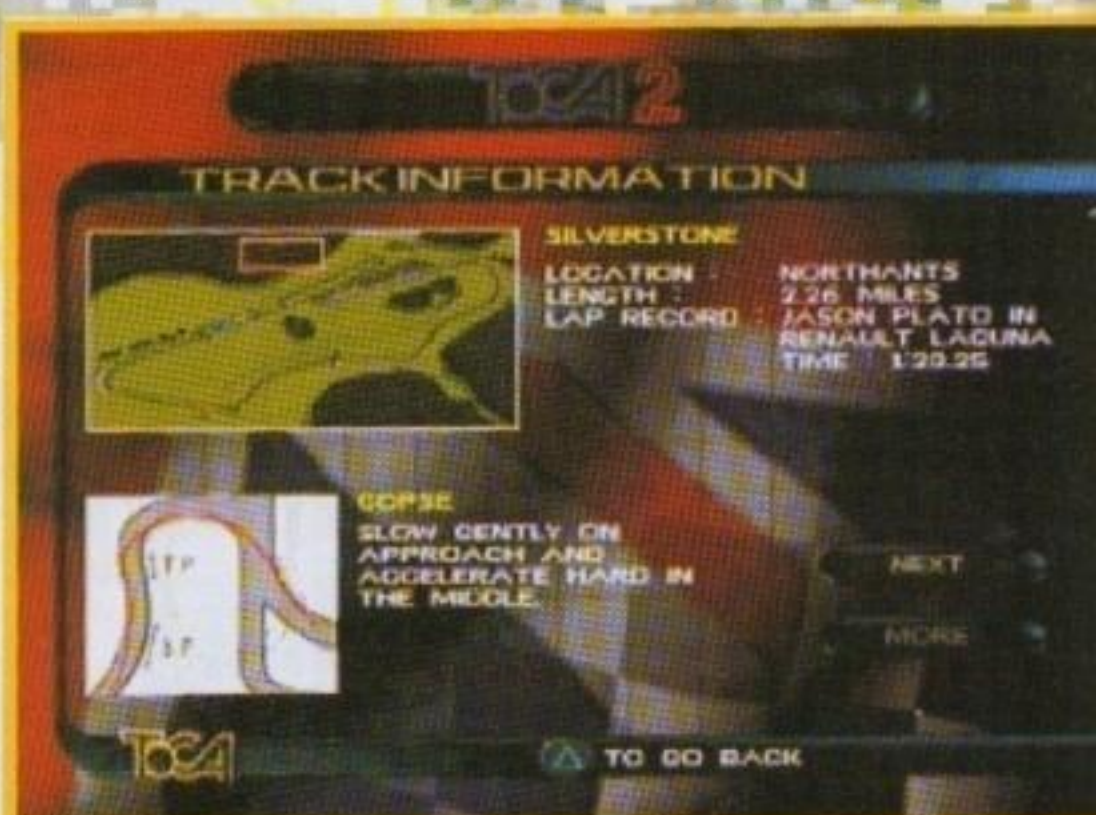
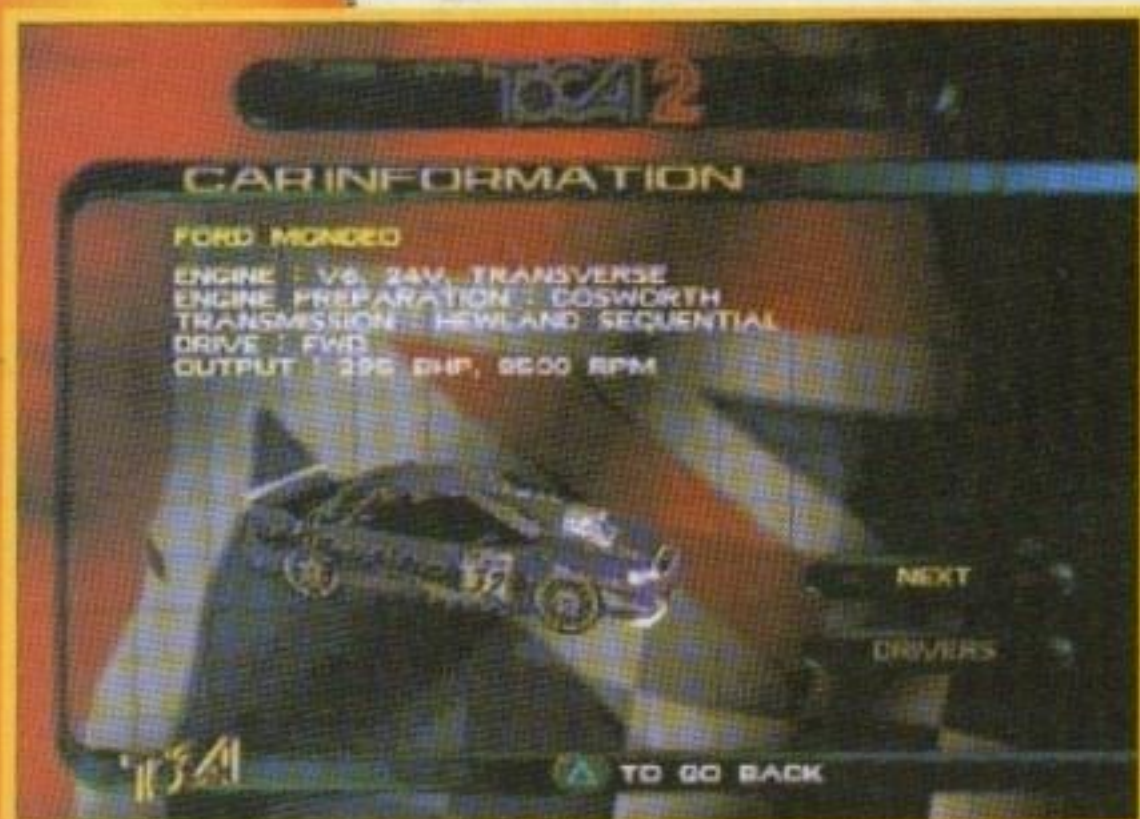
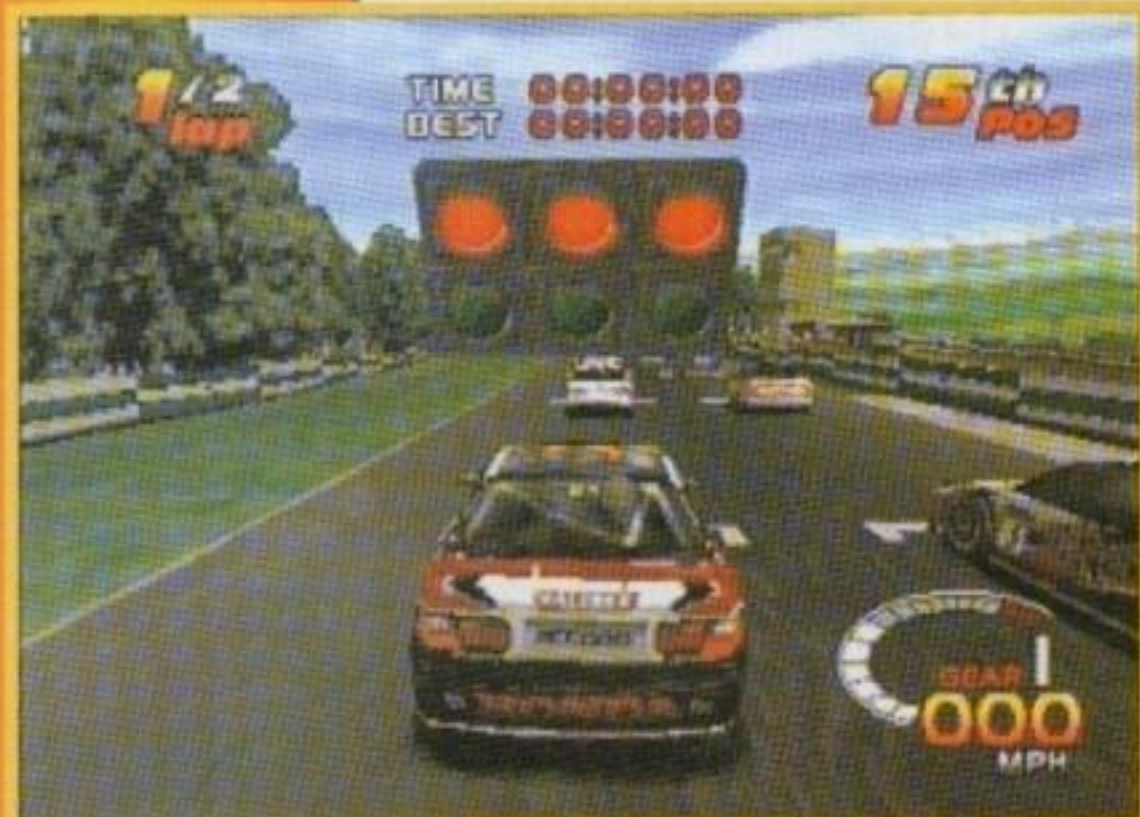
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

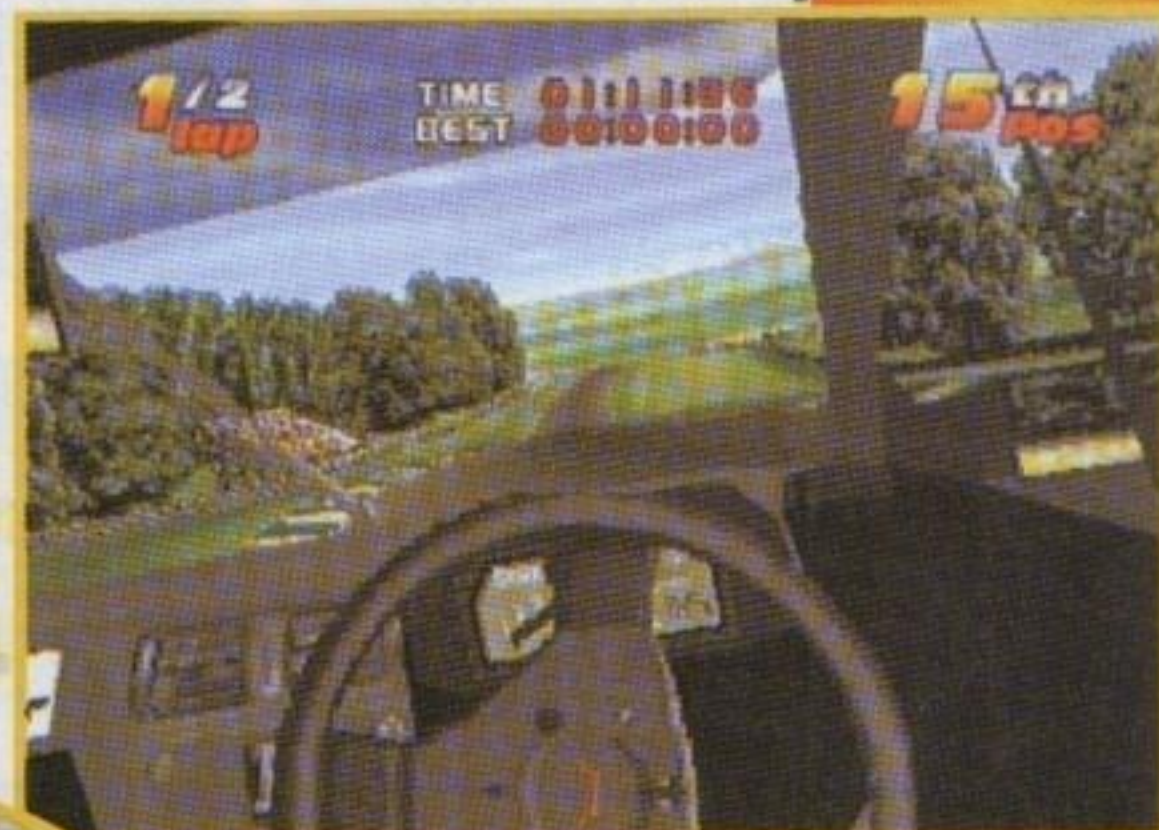
SERVIZIO RIVENDITORI

I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadg modellini - action figure-portachiavi- rivis dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI P e soprattutto le novita' IN ANTEPRIM

TOCA 2

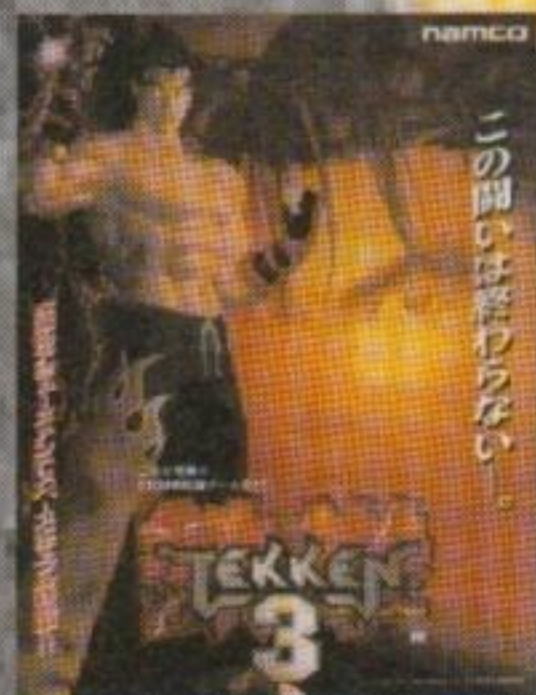
Se per caso vi è capitata tra le mani la vostra copia di TOCA e vi è venuto l'irrefrenabile impulso di buttarla...

dentro la vostra PSX, per riassaporare il gusto delle gare su pista a ruote coperte condite da sportellate a volontà, fatelo subito e tenetevi in allenamento per dilettarvi con il suo successore.
Rieccomi qui a parlare di un gioco di guida per l'ennesima volta in questi ultimi mesi. Anche adesso l'occasione è speciale, stiamo infatti parlando della nuova release di Codemasters che, come ha dimostrato ultimamente, è in grado di fare grandi cose in questo settore. Non è facile fare una preview di un titolo quando si ha a disposizione un CD contenente 2 sole auto, 1 sola pista e 1 sola modalità di gara e dove ogni tanto compare una bella schermata con scritto che quello definitivo sarà in sostanza un altro gioco (la schermata assicura che saranno differenti, tra le altre cose, la fisica del gioco e la grafica - hai detto niente!!!). Ma noi, impavidi e sprezzanti del pericolo, ci lanciamo in quest'impresa. Prima di tutto diciamo che il titolo dovrebbe essere nei negozi a fine novembre (ma prendete la notizia con la massima cautela visto lo scherzo che mi hanno fatto con Colin Mc Rae nella cui preview, seguendo quanto scritto nel comunicato stampa che aveva sottomano, ho detto che sarebbero passati alcuni mesi prima di vederlo in giro e in fatti il mese dopo era già in vendita...). detto questo cerchiamo di intuire con cosa abbiamo a che fare. Intanto posso sicura

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

mente dire che ci saranno gradite sorprese
livello di auto e gare; infatti oltre alle
ompetizioni del Campionato Turismo in-
lese (con tutte le piste, le vetture e i pilo-
i ufficiali della stagione '98) ci sono anche
e altre specialità presenti realmente du-
ante i week-end del suddetto campionato,
ale a dire i trofei monomarca (quelle gare
n cui, per chi non lo sapesse già e per chi
on è abbastanza sveglio da capirlo dal
ome, tutti i partecipanti hanno esatta-
mente la stessa auto) e/o di
upporto, tra questi molto in-
eressante e divertente do-
rebbe essere quello delle
corpion a 3(!) ruote. Ci sa-
anno poi alcuni circuiti in-
ernazionali su cui cimentar-
i (so che dovrebbero essere
n Germania, Francia, Scozia e
JSA, ma non so dirvi quali siano
esattamente), assieme a un Test Circuit per
rendere confidenza con le macchine che
olete utilizzare. Oltre a queste cosette tro-
iamo la grande novità dei PIT-STOP per il
ambio gomme e (forse) per qualche velo-
e riparazione, il che dovrebbe contribuire
rendere le gare ancora più avvincenti e
nteressanti. Globalmente dovrebbero es-
ere presenti 16 auto e 12 circuiti (più
uello di prova) sempre che, come da abi-
udine, i programmatori non abbiano prov-
eduto a nascondere qualche novità qua e
à per il gioco. Anche così,
n ogni caso, le au-
to disponibili daranno sicuramente una buona varietà di gare per divertirsi molto a lungo. Per ogni auto, ogni circuito e per i piloti delle 8 auto che partecipano al Campionato Turismo (tra cui spiccano alcuni nomi noti come Morbidelli e Warwick, tanto per fare un esempio) più il vecchio leone Nigel Mansell (che partecipa alla Formula Ford) sono disponibili delle brevi schede informative (per quel che riguarda i circuiti c'è anche la descrizione delle singole curve con relativo disegno per indicarne la traiettoria ideale di percorrenza). Parlando ora di quel poco che ho potuto capire dal Preview Disc che ho ricevuto, il prodotto finale dovrebbe essere a ottimi livelli sia come grafica sia come velocità e fluidità di gioco. Se poi tutte le promesse verranno mantenute allora anche a livello di puro divertimento dovremmo essere messi molto bene: infatti il comunicato stampa parla di alettoni che si spezzano, cofani che si accartocciano e si staccano volando via, vetri che si sfondano e anche di moscerini che vi si spiaccicano sopra e altro ancora; ora come ora ho solo visto il nome scelto per giocare che viene riportato sul lunotto posteriore della macchina. Non so se tutto quello che c'è nel comunicato si riferisca sia alla versione PSX sia a quella PC o solo a quella PC, per il momento incrociamo le dita e aspettiamo di vedere cosa succede. A livello generale posso dirvi che sono presenti le solite modalità di gioco, vale a dire campionato, corsa singola, time trial e uno contro uno (in più, linkando due PSX, sarà possibile giocare in 4), i soliti tre livelli di difficoltà e le solite opzioni varie presenti nei giochi Codemasters. Ma c'è già anche un piccolo appunto che posso fare al gioco, come da abitudine (mi è già successo sia con TOCA sia con Colin Mc Rae): giocare con il joypad analogico mi riesce difficile se non con la sensibilità settata al minimo (mettendola al massimo non riesco ad affrontare neanche i rettilinei), probabilmente l'età si sta facendo sentire e forse non ho più la mano ferma di una volta, ma credo di non essere l'unico a incontrare questo problema, allora vorrei suggerire a chi di dovere (ma non so chi sia) di provvedere a risolvere questo piccolo ma fastidioso inconveniente. Con questo penso proprio di avervi detto tutto, non ci resta che vedere come sarà effettivamente il gioco, quindi tenetevi pronti per la recensione che apparirà prossimamente su queste pagine, anche se credo di poter dire già da ora che varrà la pena di arricchire la vostra collezione di giochi di corse e di farvi o farvi fare un bel regalo per natale (o prima se preferite).

Manuel Auletta

MACCHINA
PLAYSTATION

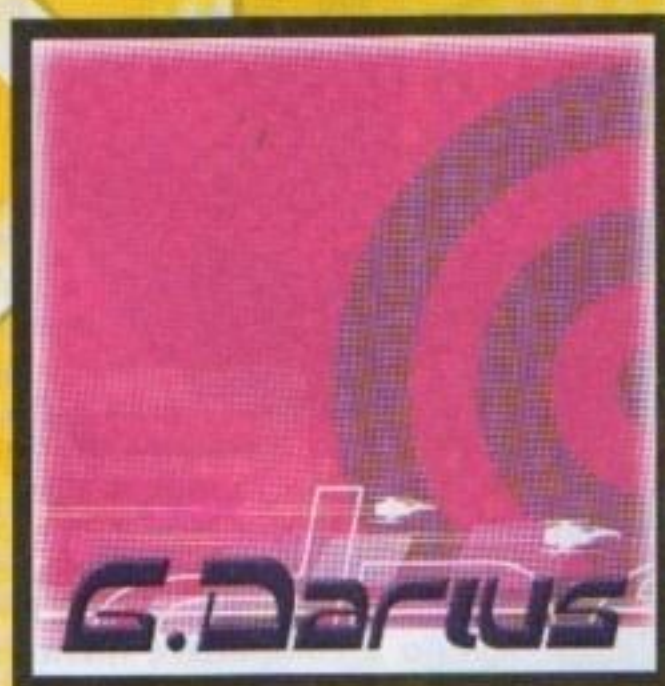
CASA SOFTWARE
CODEMASTERS

http://www.oldgamesitalia.net/

METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION

G.Darius

MANUALE IN ITALIANO

SMAU 1998
Da Giovedì 22 a Lunedì 26 Ottobre 1998 Ore 10-19 FIERA MILANO

PAD. 25
STAND D24 - E21

Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

PlayStation

THQ INC.

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3dplan@comm2000.it

APOCALYPSE

Dopo Heart of Darkness, ha fatto la sua apparizione in redazione un altro gioco di cui si parla da più di un anno ormai e di cui si stavano perdendo le tracce...

Apocalypse ha una storia abbastanza travagliata: inizialmente doveva avere due personaggi contemporaneamente in gioco, uno comandato dal giocatore ed un altro mosso direttamente dalla console e in grado di aiutarci nelle situazioni più difficili. Be', da allora il titolo in questione ha subito una bella restaurazione e ora si presenta, nella sua veste quasi definitiva, sulla beta che ho giocato in questi ultimi giorni. I motivi del ritardo sono abbastanza misteriosi, alcuni maligni hanno detto che il gioco è stato rivoluzionato dopo che i programmatori hanno visto One, uno dei principali concorrenti. Sinceramente non credo molto a questa ipotesi, penso più che altro che i problemi incontrati siano stai soprattutto di affaticamento della CPU nel gestire due personaggi contemporaneamente.

Ho seguito lo sviluppo di questo titolo sin dallo stato embrionale e con gioia mi sono accaparrato la preview. Prima di tutto amo Bruce Willis (intendo dire i suoi film) e in secondo luogo vado matto per il genere di gioco che Apocalypse incarna alla perfezione. Senza dubbio il già citato One (ma anche MDK) assomiglia molto all'ultima produzione Activision e inevitabilmente quando questa vedrà la luce scatterà il paragone, ma per adesso è ancora presto. Quello che posso dirvi è che il signor Willis (precedentemente destinato a impersonare il protagonista controllato dalla console) ha donato i suoi movimenti (tramite motion capture ovviamente) all'eroe di questo gioco, tale Trey Kincade, impegnato a combattere nientepopodimenoche i quattro cavalieri dell'apocalisse. Niente male, non sentivo parlare di questi simpatici ragazzi da una storia a fumetti di Deathblow di qualche anno fa. Il gioco vero e proprio è uno sparatutto in terza persona con la telecamera che, la maggior parte delle volte, inquadra l'azione da un ipotetico punto posto alle spalle del giocatore e leggermente rialzato rispetto ad esso. Ogni tanto, in modo completamente autonomo e precalcolato, la visuale cambia e si passa a una a volo d'uccello oppure, tramite una serie di rotazioni, nuove porzioni di schermo vengono inquadrate suggerendo la strada da seguire. In effetti non c'è possibilità di perdersi nei livelli, bisogna sempre avanzare e l'azione è monopolizzata dal blastaggio totale dei nemici che ci si parano innanzi. Le armi a disposizione sono sette e, benché abbiano i colpi contati, sono cumulabili, ossia si possono trasportare e sfruttare più avanti senza essere obbligati ad usarle dove le si trova. Nascosti nei livelli si possono pescare missili a ricerca, lanciagranate, laser e altre diavolerie belliche i cui effetti, oltre ad essere altamente distruttivi, sono anche impressionanti da vedere. Scie di luce ed esplosioni a tutto schermo sono veramente notevoli ma raramente ci si può fermare ad ammirarle vista l'alta frenesia di gioco. Le volte in cui si può lasciare il tasto di fuoco in un livello si contano sulle dita di

http://www.oldgamesitalia.net/

una mano e i nemici e colpi di scena si susseguono: palazzi che crollano sullo sfondo, ponti che cedono sotto i nostri piedi, vetrate da abbattere per poter avanzare. Insomma non si è mai tranquilli e l'adrenalina scorre a fiumi ma il risultato finale è indubbiamente molto divertente.
I livelli di gioco sono undici e comprendono anche gli scontri con i quattro cavalieri dell'apocalisse, nell'ordine in cui li affrontate Morte, Pestilenza, Guerra e The Beast (a me risultava che il quarto fosse la Carestia, ma forse è andato in pensione). Partendo dalle prigioni si attraversano le fogne, la città e persino un cimitero prima di giungere al degno teatro dello scontro finale, la Casa Bianca. Ottima l'atmosfera degli scenari, con mostri di ogni genere che li popolano e la sensazione di pericolo che aleggia continuamente.
Kincade può correre, saltare, appendersi e rotolare sia di lato che avanti o indietro per evitare gli attacchi dei nemici. Particolare il sistema di controllo, che mi ha impegnato per qualche ora prima di lasciarsi domare: con i quattro tasti di fuoco sparate nelle quattro direzioni, in questo modo si può per esempio correre in avanti sparando a destra, oppure attraversare lo schermo correndo da un riparo all'altro mentre si mira ai nemici che si trovano davanti. Inizialmente mi ha dato qualche perplessità, ma dopo qualche partita mi è sembrato addirittura più comodo del classico sparo nella direzione in cui si guarda.
Stavo dimenticando che, oltre a Bruce Willis, ci sono altre guest star. Zero fa da colonna sonora al livello della città mentre gli Smashing Pumpkins appaiono sui megaschermi affissi alle pareti dei palazzi. Non mi resta altro che dirvi che Apocalypse supporta il Dual Shock e mettermi seduto a braccia conserte sperando che Alex mi assegni la recensione, ora che ho visto questa beta non vedo l'ora che arrivi l'apocalisse...

Andrea "Angra" Loiudice

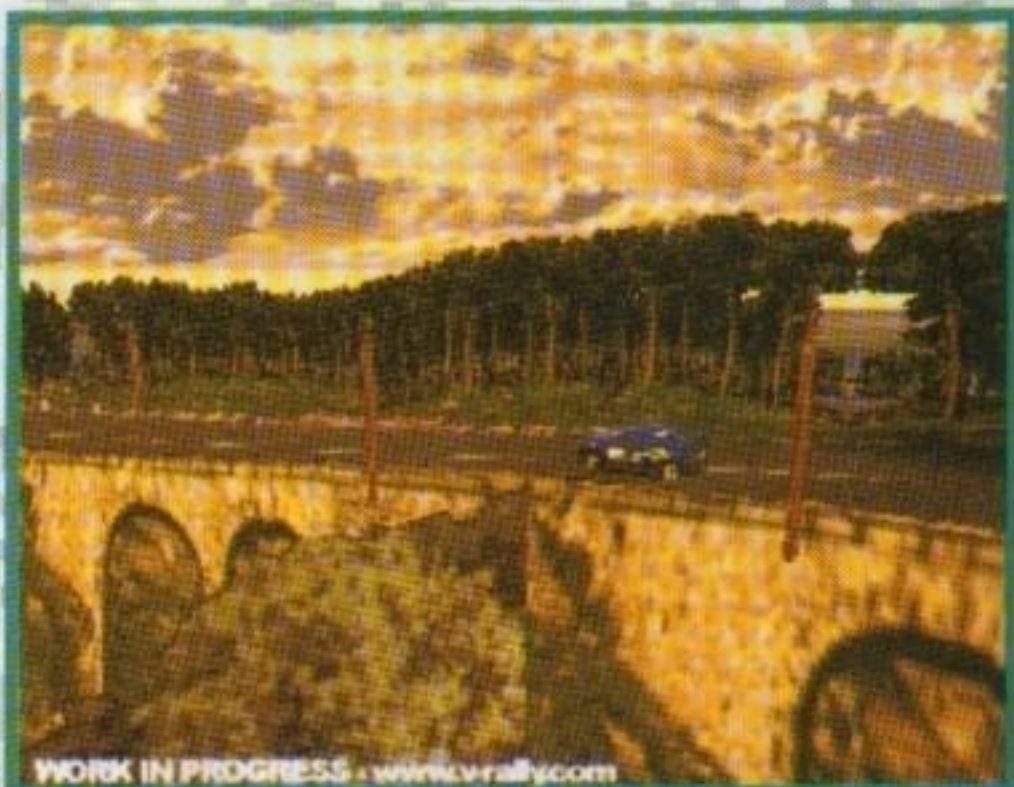
MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
ACTIVISON

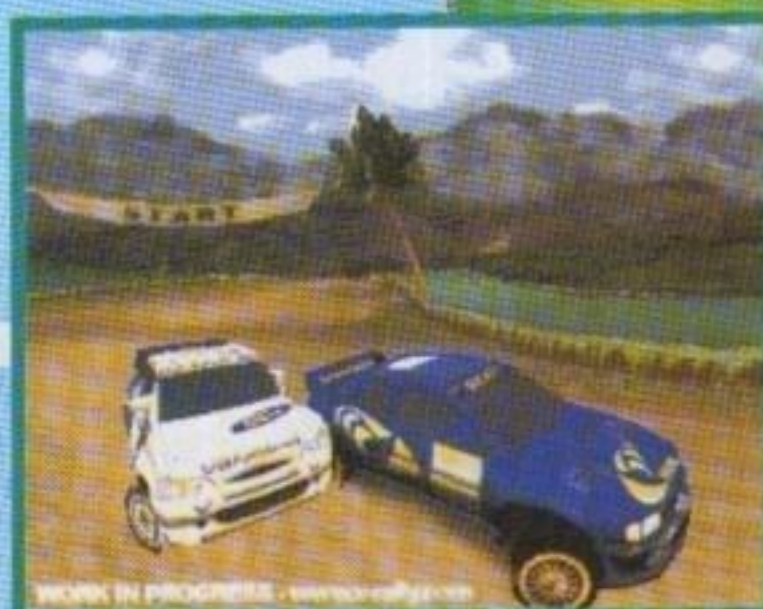
V-RALLY 64

L'attesissima conversione per Nintendo 64 è ormai alle porte: riscaldate i motori e preparate il freno a mano...

Quando V-Rally uscì per Playstation la comunità videoludica si spezzò letteralmente in due. Da un lato i sostenitori del titolo targato Infogrames e dall'altro i suoi detrattori. Il motivo della diatriba era semplice: capolavoro assoluto o ciofeca internazionale? Personalmente ho apprezzato non poco il gioco in questione e non ho mai capito fino in fondo le critiche mosse dai fanatici del volante virtuale. Non credo che nessuno possa aver avuto qualcosa da ridire sull'aspetto tecnico del gioco. La grafica era curata, la fluidità buona, l'interfaccia di gioco immediata.

Quello che probabilmente ha fatto storcere il naso ai patiti degli arcade, in realtà, è stata l'eccessiva difficoltà del sistema di controllo, la difficile gestione della sbandata controllata e la fatica richiesta per portare a termine anche una sola gara. I testa coda erano sempre in agguato e l'auto rischiava il cappottamento a ogni curva presa in maniera troppo allegra. Insomma, V-Rally era un gioco difficile, difficilissimo, ma anche un titolo in grado di regalare grandi soddisfazioni una volta presa la mano con il comportamento del bolide. Non a caso il sottoscritto e l'altro appassionato di corse redazionale (il Raffo e chi altri...) se l'erano suonate di santa ragione, strappando giri record e continuando a giocare per settimane solo per limare di qualche centesimo il giro migliore. In ogni modo, polemiche e diatribe a parte, dopo circa un anno dall'uscita di questo comunque grandissimo gioco e dopo mesi di annunci e smentite, sembra che finalmente siano quasi pronte le conversioni per PC e Nintendo 64. Della prima ce ne frega poco o nulla, almeno in questa sede, mentre la seconda ci riguarda un po' più da vicino. Prima di gettarci sulla disamina tecnico-ludica del gioco vero e proprio, spendo due paroline su Ari Vatanen, campione del Mondiale Rally attualmente in attività e consulente speciale per la realizzazione di questa versione di V-Rally. Dico questo non solo per sottolineare che ormai sempre di più la competenza degli specialisti è sfruttata e messa a disposizione degli sviluppatori di videogiochi, ma anche e soprattutto perché il buon Ari ha fatto gli onori di casa in quel della Finlandia per lo sparuto gruppo di giornalisti invitati per la presentazione del gioco in questione. Tra frizzi, lazzi e cotillon era, infatti, compresa una due giorni alla scuola di pilotaggio del suddetto campione, con tanto di cenone finale. Inutile dirlo, ma il sottoscritto ha man-

WORK IN PROGRESS - www.v-rally.com

WORK IN PROGRESS - www.v-rally.com

cato clamorosamente la partenza per un nonnulla ed è stato a mordersi i gomiti per tutta la fine di agosto.
V-Rally 64 rimane un gioco di corse puramente arcade, in cui non vi dovrete preoccupare troppo dei settaggi dell'auto, dell'usura dei pneumatici e del consumo di carburante. Quello che conta veramente è affondare il piede e prepararsi a un attento lavoro di sterzo in prossimità di ogni curva o tornante.
Per quanto riguarda l'impostazione generale del gioco non è che sia cambiato poi molto e le modalità di gara sono rimaste pressoché le stesse. Campionato, arcade e time trial. Le auto disponibili sono dodici, tutte fedeli riproduzioni di altrettanti bolidi impegnati nella stagione in corso. Le piste sono una valanga e le ambientazioni una decina. Lo schema di gioco è quello tipico dei rally, con corse a tappe e distanze cronometrica (giocando l'arcade si disputa direttamente la gara contro avversari computerizzati). Non manca nemmeno l'opzione multiplayer, con split screen orizzontale o verticale. Da segnalare le condizioni climatiche variabili e la presenza di gare in notturna particolarmente spettacolari.
Dal punto di vista tecnico è presto per sbilanciarsi in giudizi definitivi (c'è sempre la recensione per quello, no?), anche se alcune ipotesi possono essere già abbozzate. La prima cosa da dire è che il beneficio derivante dall'utilizzo dei chip dell'N64 si nota subito in termini di qualità grafica, con una buona risoluzione video, ottimi effetti di trasparenza e un notevole utilizzo di sfumature e giochi di luce. Per carità, il lens flare fasullo della versione Playstation è rimasto tale, ma è decisamente più bellino da vedere. La fluidità è alta e la sensazione di velocità che ne deriva è senza dubbio mooolto positiva. Non si notano effetti fastidiosi come il pop up o il bad clipping e ciò non può che renderci felici. Insomma se stavate aspettando con ansia un titolo dedicato al mondo del rally su Nintendo 64, probabilmente questo è il gioco che fa per voi. Abbiate solamente la pazienza di attendere ancora un mesetto e godetevi 'ste foto.

Stefano "Duspanen" Lisi

MACCHINA
NINTENDO 64

CASA SOFTWARE
INFOGRAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una sola pagina questo mese. Buuu... buuu... che tristezza. Però, a pensarci bene significa un mucchio di foto in meno e la metà dei caratteri da scrivere. Mica male 'sta novità, no? E poi quella antipatica di TGM chiude sempre dopo di noi e non c'è mai materiale fresco per questa indispensabile rubrica, ecco. Buona videogiocata con il PC, allora.

DuspiS

JETFIGHTER FULLBURN

Poteva forse mancare un simulatore di volo? No di certo e quelli della Electronic Arts sono qui proprio per questo. Jetfighter Fullburn, comunque, è un giocone e tutti gli appassionati di volo virtuale non se lo dovrebbero far sfuggire. Il gioco è strutturato in missioni a bordo di caccia ultra tecnologici e può contare su diversi tipi di scenario e ambientazione. Il modello di volo è realistico: sembra sia usato anche dalla NASA per addestrare i propri piloti...

GRAN PRIX LEGEND

Bellissimo e difficilissimo. Con queste tre parole si può sintetizzare l'ultimo gioiello della Papyrus. La simulazione è di quelle totali, con tanto di messa a punto dell'auto elaborata fin nei minimi dettagli (campanatura, temperatura e pressione dei pneumatici può essere solo un esempio) e una difficoltà di guida al limite del frustrante. Del resto le Formula 1 del 1967 non è che fossero così guidabili come quelle attuali. Però che soddisfazione quando si riesce a impostare una curva percorrendola in costante derapata controllata. Insomma, un gioco per molti, ma non per tutti.

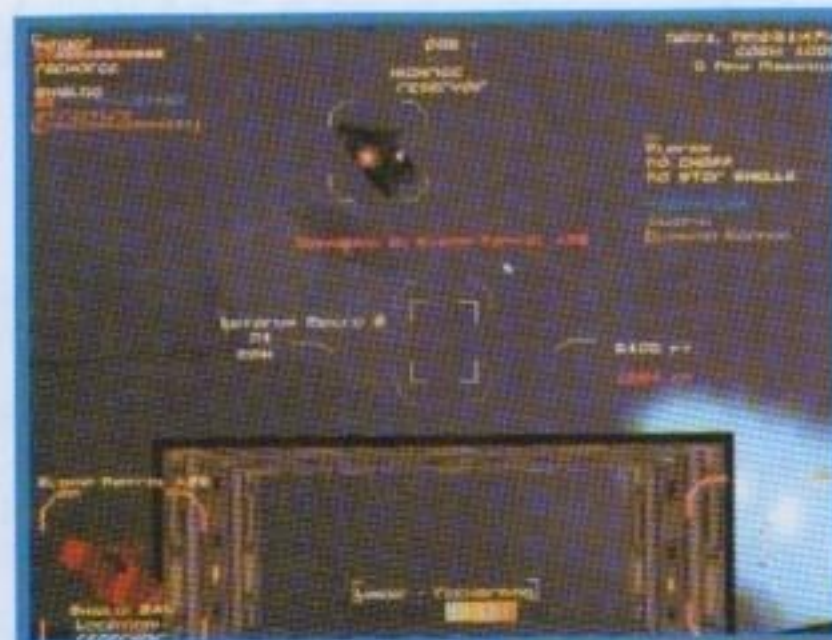
REHA

Per gli amanti delle avventure in grafica renderizzata alla Myst è appena arrivato Rhea, titolo che ha riscosso pareri contrastanti ma che si attesta comunque su buoni livelli qualitativi. Eccezionale la grafica e buono anche lo schema di gioco, con enigmi che si susseguono e che obbligano a ragionare per poter andare avanti. Forse un pelino statico e sicuramente non adatto agli amanti dell'azione non stop.

COLIN MCRAE RALLY

Spettacolare conversione del titolo targato Codemasters che, qualche mese fa, ha spopolato su Playstation, conquistando Manuel e tutti gli altri appassionati di corse simulate. La conversione è all'altezza dell'originale e in più può contare sullo splendore grafico di una scheda acceleratrice 3Dfx. Alta risoluzione, effetti di riflessione, polvere sollevata che si dissolve nell'aria e lo sporco che si attacca alla carrozzeria sono solo alcuni degli effetti che vi godrete davanti al PC. La giocabilità è alta e, se siete degli amanti di corse a tappe, Colin McRae è il titolo che fa per voi.

HARDWAR

Di questo gioco non è che ne sappia un granché e l'unica cosa che vi posso dire è che non ha certo entusiasmato il popolo redazionale. Si tratta di una sorta di simulazione di combattimento futuristica, in cui dovrete pilotare una specie di astronavina piena zeppa di cannoni e lanciamissili, impegnata a tirare giù ufo nemici e istallazioni in lande desolate e paesaggi particolarmente tetri. Ancora una volta l'impatto grafico è notevole (sempre merito della 3Dfx), con giochi di luci e nebbie spettacolari, ma forse manca un po' di spessore. Saluto.

Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	BRESCIA	CINISELLO B.-MI	CREMONA
via Lorenteggio 22 sotto i portici	via Mameli 24b - in centro città	C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi	corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 02/42.300.10	Tel. 030/37.76.199	Tel.02/66.04.30.58	Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA	PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA
GALLARATE-VA	DAVERIO - VA	CAGLIARI	ORIO - BERGAMO
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	CENTRO COMMERCIALE DAVERIO	CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR	CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel.0331/77.96.20	PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA

GRUPPO G.R.G. srl · Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L.199.000 SATURN EU + PAD + TRE GIOCHI

SEGA L.249.000 SATURN EU + PAD + SEI GIOCHI

CONSOLLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

QUI PUOI USARE VISA CartaSi

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02 42 300 10**

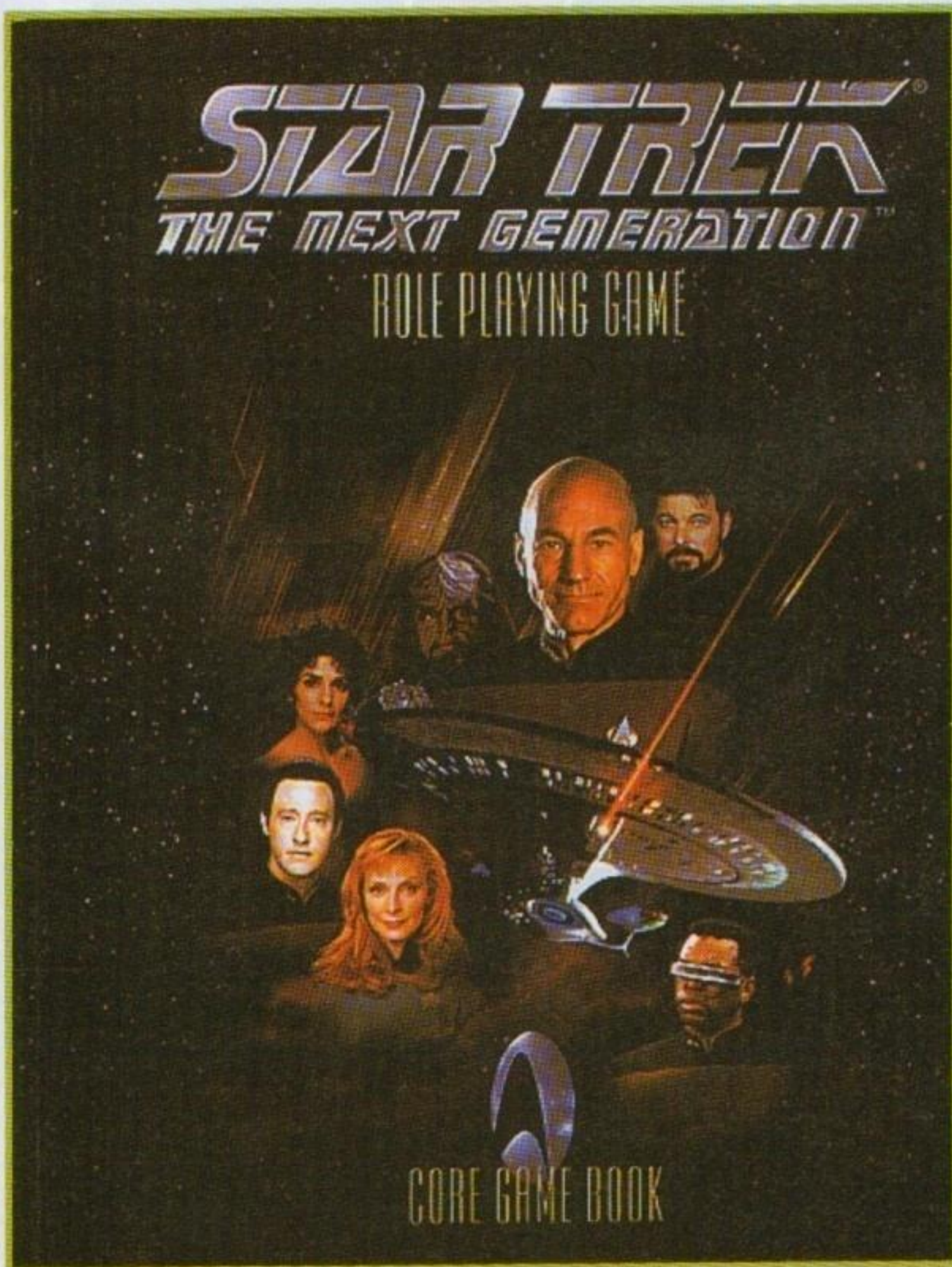
Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

Il gioco di ruolo più atteso degli ultimi anni? Probabile. Ed è valsa l'attesa? Decidete un po' voi...

Star Trek: The Next Generation – Roleplaying Game

Non è difficile immaginare i motivi per cui gli appassionati di GdR e quelli di Star Trek sono spesso gli stessi. E non è dunque strano il fatto che da anni i giocatori invochino a gran voce una versione ludica dedicata alla celebre serie. In realtà di GdR dedicato a Star Trek ce n'è già stato uno, pubblicato dalla Fasa (quelli di Battletech e Shadowrun) un miliardo di anni fa, e proprio questo è il problema: il sistema di gioco era antiquato e riusciva a essere contemporaneamente incredibilmente complesso e assolutamente impreciso. Tra l'altro, la pubblicazione è stata interrotta ormai da anni, rendendolo un pezzo da collezionisti.
Finalmente, dunque, qualcuno ha risposto alle nostre invocazioni (ebbene sì, c'ero anch'io!). La Last Unicorn Games, misconosciuta casa editrice americana, ha acquistato i diritti relativi a tutte e quattro le serie televisive, film compresi, e ha subito iniziato a darci dentro. Puntuale, il volume base, dedicato a The Next Generation, è stato presentato a Gen Con (la più importante fiera del settore), riscuotendo un enorme successo. E, vorrei aggiungere, non posso che condividere l'entusiasmo degli appassionati.
Cominciamo subito da quello che potrebbe essere il principale elemento di discussione a proposito di questo gioco: le regole sono estremamente semplificate, ricordano da vicino quelle di Vampiri (White Wolf) e al Narratore spetta il compito di colmare, con il proprio buon senso, qualsiasi lacuna. Personalmente, considerando il tipo di ambientazione, mi trovo perfettamente d'accordo con questa scelta, soprattutto dopo avere giocato a lungo con la versione della Fasa. L'universo di Star Trek è troppo particolare, ricco di situazioni e illogico per potere essere affidato a un sistema realistico. E poi, è tratto da una serie televisiva, dove dinamismo e ritmo sono elementi chiave: dovere tirare un dado ogni cinque minuti non fa che rovinare l'atmosfera.
Detto questo, passiamo ai punti innegabilmente positivi: il manuale base è composto da oltre 300 pagine, completamente a colori, con una notevole serie di immagini e informazioni relative a Star Trek, cosa che lo rende un ghiotto boccone non solo per i giocatori, ma anche per gli appassionati della serie. Le informazioni sono molte, e naturalmente non tutte approfondite (ci saranno presto i moduli di espansione per questo...), ma bastano a dare un'idea ben precisa del mondo di Star Trek e interessanti spunti per creare le prime avventure.
Per togliere subito qualsiasi illusione ai più accaniti, le regole base non contengono le schede dei protagonisti di Next Generation. Certo, qualsiasi Narratore con un minimo di iniziativa potrà crearle senza alcun problema, ma l'idea è proprio quella di giocare con personaggi diversi, sempre all'interno della Flotta Stellare.
Se la Last Unicorn si rivelerà attendibile e puntuale per le prossime espansioni come lo è stata per il set base, ben presto avremo tra le mani anche una serie notevole di supplementi, che permetteranno di esplorare qualsiasi angolo della galassia. Oltre alla Federazione, saranno i Romulani a guadagnarsi le attenzioni iniziali della Last Unicorn, insieme ai loro cugini Vulcaniani, mentre è già in produzione una linea di miniature, che conterrà sia i personaggi, sia le astronavi.
Per finire, a scadenza semestrale, saranno disponibili anche i sistemi dedicati a Deep Space Nine, Classic e Voyager, per soddisfare i gusti di tutti gli appassionati.
Un gioco che farà discutere e che non piacerà ai cultori dei sistemi "realistici" (ma, viene da chiedersi, come si fa a cercare il realismo in Star Trek?), ma che senza dubbio rappresenta uno dei migliori prodotti pubblicati negli ultimi cinque anni. Personalmente, vi consiglio di non perdervelo!

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

A tutto gas !

Moto Racer 2

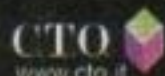
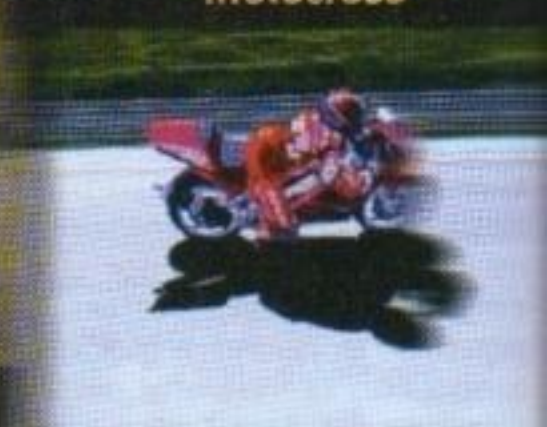
con YAMAHA

Crea i tuoi percorsi per distruggere i tuoi avversari !

Combattimento e simulazione

Competizione ad alto realismo

Fantastico 3D Track Creator

Moto da corsa e da motocross

Costruisci rovinosi salti doppi e tripli e regola la taratura delle sospensioni

Divertente modalità Multiplayer

Include neve, pioggia e gare notturne

DSI

distributed by ECA ELECTRONIC ARTS www.ea.com

CTO www.cto.it

PC CD

PlayStation

Immagini prese da PC e Playstation

I PERCORSI SONO AL

http://www.oldgamesitalia.net/

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Si chiama "I Coloni di Catan" e segue le orme di tutta una serie di mostri sacri che affondano le proprie radici nello stesso terreno del capostipite Monopoli, fino a passare per Civilization e toccare tangentalmente Magic. Che confusione? No, per niente....

DIE SIEDLER VON CATAN

Periodicamente, si affacciano sul panorama del gioco degli esempi fenomenali di innovazione. Si tratta di prodotti che per il proprio concetto, per la dinamica o il modo di presentare regole e contenuti accalappiano letteralmente giocatori e appassionati. Ebbene, dopo la pubblicazione di questi giochi si assiste sempre a un fiorire di tornei, convention, regolamenti-clone, tutte premesse che annunciano un netto variare della concezione di gioco. La comparsa di Magic: l'Adunanza, ad esempio ha alterato letteralmente la struttura dei giochi di carte (che prima erano o estremamente macchinosi o estremamente semplici), causando forti ripercussioni su tutta l'industria del gioco. Un effetto molto simile è stato causato sicuramente da tutti quei giochi di tipo "evolutivo", nel corso dei quali i giocatori devono competere per riuscire a far prosperare una civiltà nei confronti di tutte le altre presenti. Ebbene, proprio all'interno di questo genere, da un po' di tempo a questa parte c'è un gioco che sta letteralmente facendo furore. Si chiama "I Coloni di Catan".

I Coloni è un gioco di colonizzazione, nel senso che ogni giocatore cerca di amministrare al meglio una cultura, o un popolo, mentre cerca di prosperare sopra un continente isola. In realtà il tutto è molto più semplice di quanto non sembri. Il tabellone di gioco viene configurato all'inizio di ogni partita dai giocatori, i quali posizionano una serie di tessere esagonali ritraenti differenti zone del continente, in modo da creare una distesa esagonale di terre emerse. Ognuno di questi tasselli di terreno è associato a un numero che va da 1 a 12. Il lancio di un dado determinerà quale numero di terreni produrrà risorse. Queste (legname, minerali, etc.), combinate in differenti misure, consentono l'edificazione di città e villaggi e il tracciamento di strade. Per non lasciare tutto al caso, però, una fase fondamentale del gioco è data dalla possibilità di contrattare le risorse. Il giocatore attivo, in un dato turno, ha la possibilità di aprire le contrattazioni e cercare di scambiare risorse. Questa fase, estremamente divertente, unisce alla competitività del gioco, già di per sé sufficientemente alta, la possibilità di lottare sul piano psicologico, cercando di ottenere prezzi migliori dagli altri giocatori, senza lasciar trapelare le proprie effettive potenzialità. Si perché, a meno che non si sia dei geni, è impossibile riuscire a nascondere i propri progressi agli altri. E non appena si giungerà in prossimità del traguardo, una fatidica soglia in punti vittoria, aprire contrattazioni per cercare di ottenere una determinata materia equivarrà a richiedere un embargo commerciale totale. A questo punto, sebbene possa essere possibile attendere che siano i dadi ad assegnarvi le risorse tanto desiderate, esiste sempre il rischio di dover aspettare un po' troppo.

Non siamo ancora convinti?!?

Ebbene, se vi serve un altro ulteriore vantaggio de "I Coloni" rispetto ad altri prodotti, sappiate che nella sua già proficua vita in Italia, il gioco ha visto una sempre più vasta componente femminile nel seguito di giocatori e appassionati. Sarà per la sua relativa semplicità, sarà per la sua immediatezza o per il fatto che esalta la competizione, la grinta commerciale e contrattuale senza per questo avere risvolti bellici... il fatto è che Catan sembra essere la scelta ideale tra i boardgame per rallegrare una serata di gruppo cercando qualcosa di nuovo, intelligente e differente dal solito. Proponetelo e provatelo: alle fanciulle non dispiacerà.

Buon Divertimento

Christian Antonini

http://www.oldgamesitalia.net/

FACCE... RIDE

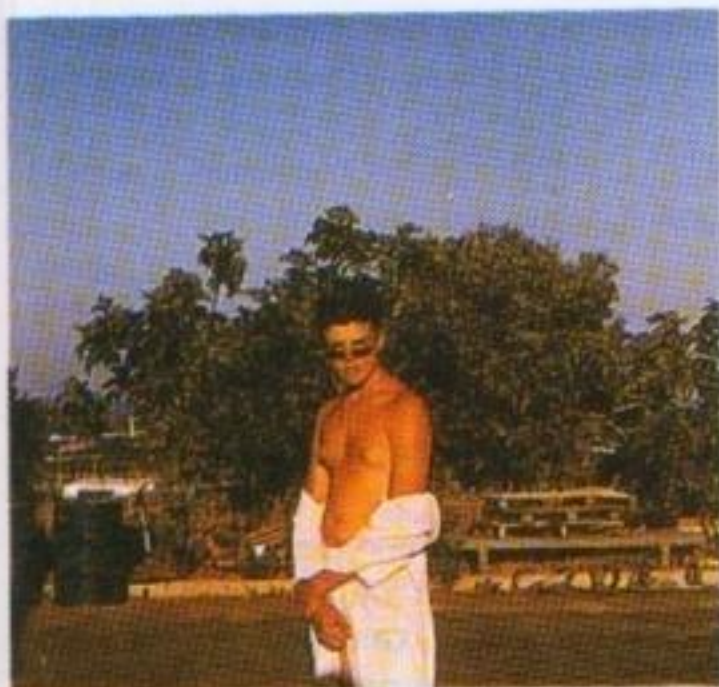
Nooon ce l'avete fatta... nonostante il vecchio Duspa vi avesse esortato a inviare foto delle vacanze (magari ritratti della vicina d'ombrellone in pose poco edificanti), non ci siete riusciti. Pazienza, vorrà dire che continuerò a leggere Bella Porcella aspettando che quel mentecatto di Raffo torni su queste pagine...

DuspiS

ESCI IL TEKKEN CHE LO GIOCO

Queste foto sono davvero eccezionali e altrettanto splendidi devono essere quei malati di mente di Jonatan e i suoi amici. A proposito, vi ricordate di lui? Massi, era già apparso su queste pagine inviando uno scatto che lo ritraeva seduto sul suo trono... beh, proprio un trono magari no, ma comunque sempre un seggiolone era. In questa circostanza questi intrepidi mentecatti ci mostrano tutta la loro devozione verso IL picchiaduro per eccellenza. La trasformazione è così perfetta che quasi si fa fatica a capire di non trovarsi di fronte a una schermata di gioco. pensate che alcuni lettori dopo aver visto questa foto pubblicata hanno chiamato in reda per sapere quando usciva Tekken 4! Bravo Jonatan (nei panni di Bryan Fury), splendido Mattia (un Jin convincentissimo), onore a Roberto (i capelli sono proprio quelli di Hwoarang) e la corona d'alloro per Cosimo (più Heihachi di quello vero). Tra l'altro anche Cosimo è una vecchia conoscenza, anche se in questa foto ha un aspetto alquanto più dignitoso che nella precedente. Un perfect a tutti voi...

IL BAMBOCCIO DEL MESE

Grandi complimenti al piccolo Vincenzino che, certo del suo irresistibile fascino, ha pensato bene di inviare una foto in posa lasciva. Peccato che non abbia compreso che il mio invito a mandare foto osé riguardasse le lettrici o le sorelle maggiorenni dei lettori. Vabbé, accontentiamoci di quello che passa il convento, sorvolando magari sul contenuto della lettera del tapino che potrebbe essere riassunta in due o tre parole: anvedi quanto so' figo! Beh, caro Vincenzino, pur volendo essere buoni, non si può proprio fare a meno di notare la splendida silhouette modello "tra dodici anni di palestra sarò irresistibile". Un'onesta pacca sulle spalle (mi raccomando prima rimettiti l'accappatoio) per il coraggio e un caloroso consiglio: la prossima volta costringi una qualsiasi persona nei paraggi a strapparti di mano la macchina fotografica, a legarti molto stretto e a riempirti di schiaffazzi le gengive. Saluto.

CONSOLEMANIA FA BENE ALLA PELLE...

.. e non solo, a giudicare dai risultati che si vedono in questa foto. L'illustre Gabibbo, infatti, sembra essere particolarmente stimolato dalla lettura della nostra splendida rivista (tra l'altro mi sembra di intravedere una mia mitica copertina: Manx TT). E così, dopo le veline di qualche numero fa anche il ridicolo panzone pomodoroso arriva sulla rubrica più letta d'Italia. Nulla ci è dato sapere su chi si celi effettivamente dietro questo costume, ma la domanda che assillerà grandi e piccini e che tormenterà il sottoscritto per le notti da qui a capodanno sarà una sola: ma si tratterà davvero di un costume?

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - FACCE RIDE - via Carducci, 31 - 20123 Milano

CONTROL YOUR CONSOLE

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONTROL YOUR CONSOLE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Cari ragazzi, sono circa le 12 e mezzo e ho davvero tanta fame. L'indirizzo a quanto pare non ve lo devo più ricordare, in quanto mi sembra di averlo scorto, il mese scorso, addirittura sopra il titolo (nuova impaginazione molto trendy)... Mi domando a questo punto a cosa possa servire questo trafiletto trafiloso... Probabilmente a nulla, ed è proprio per questo motivo che mi piace a livello carmico. E adesso vi saluuuto!

Il carismatico signor kappa-leprotto.

NINTENDO 64 BUSTERS

MISSION: IMPOSSIBLE
Per gli estimatori di quel fallitaccio di Tom Cruise, ecco una bella sequenza di trucchi:
Modalità piedone: inserite, nella schermata di selezione del livello, pad basso, R, Z, pad destra, pad sinistra; una voce che dice "that's better" dovrebbe confermare la corretta esecuzione dell'operazione.
Immancabile modalità teste giganti: per personaggi macrocefali, digitate pad basso, R, pad alto, L, pad sinistra, sempre nella schermata di selezione del livello. La solita vocina confermerà che tutto è andato per il meglio...
Big Head Mode
Inedita modalità testone ancora più grosse: ok, ammettetelo, essere macrocefali non vi basta... Allora, sempre nella solita schermata dei livelli, inserite la combinazione pad basso, L, pad alto, pad destra, L. Ancora il solito "that's better" chiuderà la sequenza enfatizzando sulla corretta riuscita del trucco... Ma avere una mega testona è veramente meglio? Ai posteri l'ardua sentenza.
Modalità bambinetto: se un bel po' di infantilismo è quello che andate cercando, recatevi nella solita schermata di selezione del livello e inserite pad basso, pad alto, R, L, Z. Inutile dirvi cosa potreste sentire se il trucco è stato eseguito in modo corretto.
Modalità turbo: stessa solfa di prima, ma questa volta dovete inserire pad alto, Z, pad alto, Z, pad alto.
Mini lanciarazzo: inserite R, L, pad sinistra, pad destra, pad basso nella schermata di selezione del livello.
Pistola con il silenziatore: inserite pad alto, L, pad destra, pad sinistra, pad alto, non vi dico più dove...
Pistola 9mm: inserite R, L, pad basso, pad alto, pad alto nel solito posto.
Uzi: digitate pad destra, pad sinistra, pad destra, pad basso, R.

MYSTICAL NINJA - *Starring Goemon*
Vi piacerebbe dovervi cimentare solo con i boss finali? Bene, allora sappiate che è sufficiente trovare tutti i gatti nel gioco per far apparire una nuova opzione, chiamata appunto "consecutive fighting".

F1 World Grand Prix
Eccovi innanzitutto il solito percorso bonus: per avervi accesso selezionate la modalità "exibition", come casa "Williams", cambiate ora il nome del pilota in "vacation". Ritornate a questo punto nella schermata di partenza e cominciate a giocare come di consueto: una nuova pista, chiamata "Jerez" dovrebbe a questo punto essere disponibile. Procediamo ora con il truccone del pilota aureo (d'oro, NdD): selezionate, sempre nella schermata del pilota, il solito Williams, ma cambiate il suo nome con la parola "pyrite"; et voilà, il mistico pilota sarà disponibile e pronto all'uso nelle modalità exibition, time trial e due giocatori. Per concludere in bellezza, visto che la parola è d'argento e il silenzio è d'oro, eccovi il trucco per disporre anche di un pilota argenteo: per poterlo selezionare nelle modalità di cui sopra non dovrete far altro che cambiare il nome del povero Williams in "chrome". Buon Natale.

PSX BUSTERS

N2O: NITROUS OXIDE

Per una non precisata "opzione H2O" selezionate la schermata di inserzione delle password e inserite il codice cerchio, croce, quadrato, triangolo, triangolo, cerchio, triangolo, cerchio. Seguono inoltre i codici dei livelli di gioco.

Livello Codice
3 cerchio, croce, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, croce, triangolo.
4 cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, triangolo, cerchio, quadrato, quadrato.
5 quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, triangolo, cerchio.
6 quadrato, quadrato, cerchio, quadrato, triangolo, croce, triangolo, croce.
7 croce, triangolo, cerchio, quadrato, croce, triangolo, cerchio, triangolo.
8 quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato.
9 quadrato, cerchio, croce, triangolo, quadrato, quadrato, croce, cerchio.
10 croce, triangolo, quadrato, cerchio, triangolo, croce, croce, croce.
11 cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, cerchio, triangolo, quadrato, triangolo.
12 cerchio, croce, croce, croce, triangolo, croce, croce, quadrato.
13 quadrato, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, croce, cerchio, cerchio.
14 quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, croce.
15 cerchio, triangolo, croce, quadrato, cerchio, triangolo, triangolo, triangolo.
16 cerchio, quadrato, triangolo, croce, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato.
17 croce, cerchio, triangolo, croce, quadrato, quadrato, quadrato, cerchio.
18 cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, triangolo, quadrato, quadrato, croce.

CRIME KILLERS

Esilaranti sequenze di figure geometriche anche per questo simpatico giochillo...

Livello Password
2 cerchio, quadrato, croce, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato.
3 cerchio, cerchio, quadrato, croce, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
4 cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, croce.
5 triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo.
6 quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, croce, croce, croce, triangolo.
7 cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, croce, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio.
8 quadrato, triangolo, quadrato, croce, triangolo, quadrato, croce, triangolo, quadrato, croce.
9 croce, croce, triangolo, cerchio, quadrato, croce, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio.
10 cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, croce, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio.
11 quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo.
12 quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato.
13 croce, croce, croce, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, croce, croce.
14 croce, croce, croce, croce, triangolo, cerchio, quadrato, croce, croce, croce.
15 croce, triangolo, quadrato, croce, croce, triangolo, cerchio, quadrato, croce, croce, croce.
End croce, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, croce, triangolo, quadrato, triangolo.

BRAHMA FORCE: BELTLOGGER 9

Questo gioco è troppo difficile per voi? Le vostre manine sono troppo pacioccose ed impestate di Nutella per maneggiare con destrezza in grigio pad della Playstation? Bene, sappiate allora che è sufficiente mantenere premuti, nella schermata con la scritta "press start button", diagonale alto/destro, croce, quadrato, quindi start. I nemici a questo punto vi attaccheranno e si difenderanno in modo ridotto, permettendovi di portare a termine ogni livello in modo più agevole e in meno tempo. Al contrario di quando detto sopra, le vostre sono mani talmente vigorose da permettervi di riuscire a controllare tre pad alla volta, e ad occhi chiusi? Forse una modalità di gioco più difficile fa al caso vostro... Per attivarla premete, in successione e nella schermata dei titoli, L1, R1, L2, R2, quadrato, croce, triangolo, cerchio. Infine, per entrare in un inedito menu sonoro, è sufficiente portare a termine il gioco in meno di un'ora e mezza.

PEAK PERFORMANCE

Autovetture extra: il seguente truccone ha effetto sulle modalità giocatore singolo, sfida a tempo, e course editor; selezionate innanzitutto il menu di selezione delle autovetture, quindi posizionate il cursore su "garage A" e mantenete premuti L1 e cerchio. Ora spostatevi su "garage B" e premete L1 e cerchio contemporaneamente; muovetevi infine su "garage C" e premete, sempre contemporaneamente L1, R2 e cerchio. Nota bene: queste macchine non possono essere salvate; sono solo temporanee.

WARGAMES: DEFCON 1

Ecco, per i veri amanti dei giochi di guerra, un simpatico elenco di password. Buon divertimento!

NORAD Missions

Czech Republic: cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Russian Urals: cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Cairo: cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, triangolo.
Cambodia: triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio.
Swiss Alps: quadrato, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Libya: quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, quadrato
Channel Islands: cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, triangolo, quadrato, quadrato, cerchio.
Grenadines: quadrato, quadrato, cerchio, triangolo, cerchio, triangolo, cerchio, triangolo, triangolo.
Louisiana Bayou: cerchio, triangolo, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato.
China: cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, triangolo, quadrato.
Saudi Arabia: triangolo, quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato.
Arctic: cerchio, quadrato, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, triangolo.
New York City: cerchio, cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, triangolo, quadrato, cerchio, quadrato.
Omaha Desert: cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio.

W.O.P.R. Missions

Florida Keys: cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Irian Jaya: quadrato, triangolo, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, triangolo.
New England: cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, triangolo.
Russia: cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio.
Brussels: cerchio, cerchio, cerchio, triangolo, triangolo, quadrato, cerchio, cerchio, triangolo.
South Africa: triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio.
Hong Kong: quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, triangolo.
Mexico: quadrato, cerchio, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Bering Strait: cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, triangolo.
Kremlin: quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato, cerchio, cerchio.
Polynesia: quadrato, cerchio, triangolo, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio.
Congo: cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, cerchio.
Washington D.C.: cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, triangolo, quadrato, cerchio, triangolo, quadrato.
Tokyo: triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, quadrato.

BUSHIDO BLADE 2

Allora, cari i miei spadaccini, fatemi immaginare la scena: siete lì, frustrati, perché, non appena letta la recensione del gioco in questione sullo scorso numero, vi siete recati, stile razzo, dal vostro negoziante di fiducia. Ma, dopo le prime partite cominciate ad incontrare le prime difficoltà, qualcuno addirittura è lì che cerca di tradurre i menu per iniziare a giocare. Tranquilli o miei pargoli, se volete capire tutto il capibile di questo giochino, non dovete fare altro che guardare qui di seguito.

Fabio "sono sempre lo swordman" Casale

Per iniziare vediamo cosa vogliono dire tutti quegli ideogrammi dei menu...

1. Story Mode
2. Combatti tutti i personaggi ottenuti
3. Pratica a.contro un ninja di cui è possibile controllare la guardia
b.contro un personaggio controllato dal computer
4. 2 Giocatori
5. Tournament mode
6. Link mode
7. Chambara mode (per ottenerlo dovrete prima ottenere tutti i personaggi nello Story Mode)
8.Opzioni
a.Colore
b.Difficoltà
c.Musica
d.Memory Card
1.Load
2.Save
3.Exit
e.Configurazione dei tasti
d.Esci dalle opzioni

menu in pausa:

1.continua
2.ricomincia dallo schermo di selezione del personaggio
3.torna al menu principale

NOTA: alcune modalità vi faranno scegliere la vista normale o quella in prima persona, per selezionare l'una o l'altra evidenziate il box a destra o a sinistra della modalità. Il box con due persone rappresenta la vista normale, mentre quello con una sola persona è la vista in prima persona.

LO STORY MODE

Nello Story Mode dovrete scegliere il vostro alter ego da una delle due scuole, Meikyo (quella a sinistra) oppure Shainto (a destra). Una volta fatto ciò dovrete combattere in molti stage popolati da ninja e personaggi appartenenti all'altra scuola. Durante la partita prenderete il comando anche di altri personaggi. Se passerete questi livelli senza farli morire, successivamente li potrete selezionare nella schermata di selezione del personaggio in ogni modalità di gioco, compreso lo story mode. Alla fine dovrete combattere contro il boss proveniente dalla scuola rivale.

MOSSE GENERALI

B=indietro
T=avanti
D=basso
U=alto

Presa	B+X (vicino all'avversario)
Colpo normale	O
Colpo contrario	X
Parare il colpo normale	X
Parare il colpo contrario	O
Indietreggiare velocemente	B,B
Avanzare velocemente	T,T
Abbassarsi	R2
Salto	R1 & R2
Salto, poi attacco	R1 & R2,O oppure X
Gettare l'arma	R2 & O
Gettare terra o acqua contro l'avversario	R2 & X
Raccogliere un'arma (anche del nemico)	R2
Saltare sul nemico a terra	R1
Arrampicarsi	R1
Arrampicarsi, poi colpo basso	R1,X
Arrampicarsi, poi colpo medio	R1,O
Spostarsi verso il basso	premere velocemente D,D
Spostarsi verso l'alto	premere velocemete U,U
Corsa	L1
Cambio guardia	Quadrato
Arrendersi	Select

- Mentre ci si trova a terra

Rotolare verso l'alto	U
Rotolare verso il basso	D
Alzarsi in avanti	T
Alzarsi in avanti e attacco	T+X o T+O
Alzarsi all'indietro	B
Alzarsi all'indietro e attacco	B+X o B+O

MOSSE CON LE ARMI

Nota: Alcuni personaggi hanno delle guardie differenti dagli altri
- overhead è un attacco che va dall'alto verso il basso
- upper è una attacco che va dal basso verso l'alto
- head è un attacco che colpisce a livello della testa
- leg è un attacco che colpisce i piedi
- body colpisce al corpo
- x significa premere il tasto O, poi rilasciarlo e premere X
- R2+T significa premere entrambi i pulsanti allo stesso tempo

Queste sono le varie armi, da destra verso sinistra:

1. NAGINATA (utilizzabile solo dalla scuola Meikyo)

- raggio d'azione: lungo
- velocità: lenta
- potenza: media

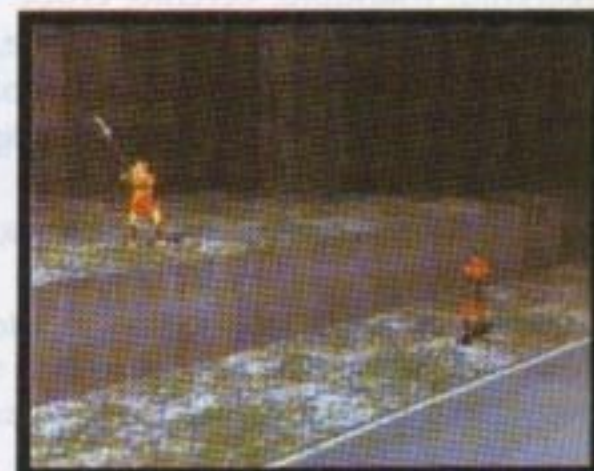
GUARDIA FRONTALE (con l'arma tenuta davanti a voi)

Two leg slash	X,X
Dodging body slash	U oppure D+X
4 front stabs	O,O,O,T+O
3 front stabs e finta avanti	O,O,O,T
spin stab	T,T+O
overhead slash	T+O
Leg slash, overhead	T,T+X,O
Million spin slash rush	X,T+O,X

GUARDIA ALTA (con l'arma sopra la testa)

2 body spin	X,O,X
overhead and two front stabs	O,O,T+O
overhead and spin fake	O,O,T
overhead spin overhead	O,T+O
stomach stab	T,T+O
3 spin slashes	T,T+X
low slash	T+X
powerful overhead	T+O
dodging leg slash	U oppure D+X

GUARDIA ARRETRATA (con l'arma dietro di voi)

2 body slashes back up slash	X,X,B+X
2 body back up fake	X,X,B
Dodging body slash	U oppure D+X
2 body move forward slash	X,X,T+X
2 body move forward fake	X,X,T
body, overhead	X,O
body hit, leg slash	O,X
body hit, overhead	O,O
body bang	T+O
leg slash	T+X

IN CORSA

Lunge stab	X
overhead	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

Million spins over head	R2+T,X
Stab and pull up	R2+T,O

2. SPADONE

- raggio d'azione: lungo
- velocità: lenta
- potenza: alta

GUARDIA ALTA

body, overhead	X,O
over, over, lunge	O,O,T+O
two overhead, homerun	O,O,X
overhead, upper slash, overhead	O,X,O
spin slash	T+X
fast overhead	T+X

GUARDIA FRONTALE

two head, stab	X,X,T+O
two head spin fake	X,X,T

http://www.oldgamesitalia.net/

overhead, upper, head	O,X,X
over, upper, over	O,X,O
lunging stab	T+O
leg slash	T+X

GUARDIA ARRETRATA

2 body, overhead	X,X,O
fast overhead	T+O
2 body spin body slash	X,X,T+X
2 body spin spin fake	X,X,T

over,upper,over	O,X,O

IN CORSA

lunge stab	X
leg slash lunge	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

stomach stab	R2+T,O
leg slash combo	R2+T,X,O

3. KATANA

- raggio d'azione: medio
- velocità: media
- potenza: media

GUARDIA ALTA

2 body shots overhead slash	X,X,O
over, upper, lower slash	O,X,X
lunging body slash	T+X
lunging overhead	T+O
lunging head tap	T,T+O
lunging opposite body slash	T,T+X

GUARDIA FRONTALE

3 mid slashes	X,X,X
over,body,over	O,X,O
lunging stab	T,T+O
lunging leg stab	T,T+X
hit away slash	T+X
lunging head tap	T+O

GUARDIA LATERALE

two lower, over	X,X,O
lower, two over	X,O,O
lower, over, lower	X,O,X
fast overhead	O
down the middle over hand	T+O
fast lower	T+X
lunge lower	T,T+X

CON LA KATANA NEL FODERO

quick body	X
quick over	O
leg lunge slash, cambia stance	T+X
upper slash, cambia stance	T+O
lunging upper	T,T+O
lunging stab	T,T+X
ducking leg slash	B+X

Nota: Gli attacchi in corsa eseguiti con questa guardia impiegheranno più tempo per essere eseguiti

GUARDIA CON DUE SPADE

two body lunges, over	X,X,O
upper, lower, lunge stab	O,X,X
body lunge, 2 uppers	X,O,X
stab lunge, upper, stab lunge	X,O,O

IN CORSA

lunge stab	X
overhead	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

Duck, lunge stab	R2+T,O
Leg slash combo	R2+T,X,O

4. NODACHI

- raggio d'azione: lungo
- velocità: media
- potenza: media

GUARDIA ALTA

over, body, over	O,O,X
body, over	X,O
over, body, over	O,X,O
2 over, head lunge	O,O,B+O
overhead	T+O
spin slash	T+X

GUARDIA FRONTALE

2 head, spin lunge	X,X,T+O
2 head, spin fake	X,X,T
over, upper, slash	O,X,X
over, upper, over	O,X,O
head, upper	X,O
leg slash	T+X
lunge stab	T+O

GUARDIA ARRETRATA

upper, under, leg lunge	X,O,B+X
upper, under, back up	X,O,B
upper, lower, jumping upper	X,O,T+X
powerful upper	O
jumping upper	T+X
lunging overhead	T+O

IN CORSA

lunge stab	X
overhead	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

leg slash combo	R2+T,X,O
lunge stab	R2+T,O

5. LONG SWORD

- raggio d'azione: corto
- velocità: alta
- potenza: bassa

GUARDIA ALTA

2 body, over	X,X,O
body, stab, over	X,O,O
over, upper, over	O,X,T+O
over, upper, fake	O,X,T
over, upper, twisting over	O,X,B+O
over, upper, twisting fake	O,X,B
lunge to body	T+X
overhead	T+O
opposite lunge to body	T,T+X
lunging head tap	T,T+O

GUARDIA ALL'ALTEZZA DELLE SPALLE

2 uppers, over	X,X,T+O
2 uppers, fake	X,X,T
2 uppers, lunging over	X,X,B+O
2 uppers, back up fake	X,X,B
overhead	O
lunging upper	T+X
lunging over	T+O

GUARDIA LATERALE

head, upper, head	X,X,X
over, upper, lunge	O,X,T+O
head tap	T+O
slash away	T+X
lunge stab	T,T+O
leg slash	T,T+X

IN CORSA

lunge stab	X
overhead	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

leg slash combo	R2+T,X,O
lunge stab	R2+T,O

6. YARI (utilizzabile solo dalle scuola Shainto)

GUARDIA ALTA

body, legs, overhead	X,X,O
2 head slashes, leg poke, head	O,O,T+O,O
2 head, body	O,O,B+O
body, legs, body	O,X,O
head poke	T+O
2 swings	T+X
3 swings	T,T+X
million pokes	T,T+O

GUARDIA MEDIA

2 body, head	O,O,T+O
2 body, fake	O,O,T
2 body, feet, swing	O,O,B+O
2 body, back up fake	O,O,B
3 body slashes	O,O,X
head, body, head	X,O,O
3 swings	T,T+X
Lunge stab	T,T+O

GUARDIA BASSA

pokin around	T,T+O
2 body, head	O,O,B+O
2 body, head(further)	O,O,T+O
swing, 2 overhead	X,O,O
2 legs, body	O,X,O
leg, body, head	O,O,X
head, upper slash	T,T+O
million spinning slashes	X,X,T+X
2 spins and a fake	X,X,T+O

IN CORSA

lunge stab	X
angled lunge stab	O

CON QUALUNQUE GUARDIA

Swing above head	R2+T,X
lunge stab and pull up	R2+T,O

I PERSONAGGI

Questo è l'ordine esatto in cui appaiono i personaggi nello schermo di selezione:

Componenti della scuola Meikyo (a sinistra)

Kannuki	Matsumushi
Mikado	Suminagashi
Tatsumi	Night Stalker
Utsusuemi	Sazanka
Hotarubi	machine gun Girl (disponibile solo nella modalità vs)

Componenti della scuola Shainto (a destra)

Gengoro	Utamaru
Kaun	Hongou
Jou	Tony Umeda
Chihiro	Highwayman
Isohachi	Katze (disponibile solo nella modalità vs)

LE MOSSE E LE ARMI INDIVIDUALI DEI PERSONAGGI

Scuola Meikyo

KANNUKI

- Prese: può effettuarle con ogni arma
- Seconda arma: ventaglio di ferro (danno medio)
- Personaggi amici
1. Hotarubi
2. Matsumushi

- Guardie
Katana: alta, frontale, laterale
Long Sword: alta, laterale, alla spalla
Nodachi: alta, frontale, arretrata
Naginata: alta, arretrata, frontale
Broad sword: alta, frontale, arretrata

MIKADO

- Prese: può effettuarle solo con la Naginata
- Seconda arma: due coltelli da lancio (poco danno)
- Personaggi amici
1. Suminagashi
2. Sazanka

- Guardie
Katana: laterale, alta, doppia spada
Long Sword: laterale, alta, alta
Nodachi: arretrata, alta, frontale
Naginata: front, alta, arretrata
Spadone: arretrata, alta, frontale

-Mosse speciali:
Naginata - Guardia alta

Diving leg slash	B,T+X

Spada lunga – qualunque guardia

Rising slash	R2+T,X

TATSUMI

- Abilità: può usare due katana
- Arma preferita: Katana
- Prese: nessuna
- Seconda arma: spada

Nota: se gettate una delle due spade, poi non potrete più usare la guardia con due spade (mi sembra logico, no?)

- Personaggi amici:
1. Night Stalker
2. Utsusemi

- Guardie
Katana: alta, laterale, doppia spada
Long Sword: laterale, alla spalla, alta
Nodachi: frontale, arretrata, alta
Naginata: arretrata, frontale, alta
Spadone: frontale, arretrata, alta

- Mosse speciali:
qualunque arma:

throw weapon and attack	R2+O,O

Katana – seconda spada nel fodero e guardia alta

lunge slash	T,B+X-fake
two slashes	T,B+O,X
spin combo	B,T+O,O,X,O,X
lunge and overhead	R2+T,O
rising slash	R2+T,X

Spadone – guardia alta

lunge slash	T,B+X
spin combo	B,T+O,X,X,X,X

Nodachi - guardia alta

spin combo	B,T+O,X,X,X,X
lunge slash	T,B+X
fake, 2 slashes	T,B+O,X

Long Sword - qualunque guardia

spin combo	B,T+O,O,X,O,X
fake, 2 slashes	T,B+O,X

UTSUSEMI

- Abilità: può utilizzare la doppia katana
- Arma preferita: katana
- Prese: solo con l'uso della katana
- Seconda arma: Spada

Nota: vale lo stesso discorso fatto per Tatsumi

- Personaggi amici
1. Tatsumi

- Guardie

Katana:	laterale, due spade, alta
Long Sword:	laterale, alla spalla, alta
Nodachi:	alta, frontale, arretrata
Naginata:	arretrata, frontale, alta
Spadone:	arretrata, alta, frontale

- Mosse speciali:
Katana – guardia alta e seconda spada nel fodero

lunge slash	T,B+X
fake, two slashes	T,B+O,X
spin combo	B,T+O,O,X,O,X

Katana – guardia con due spade

million stabs	B+X,O

Nodachi – guardia alta

lunge slash	T,B+X
fake, two slashes	T,B+O,X
-spin combo	B,T+O,O,X,O,X

HOTARUBI

- Abilità: può usare due long sword

Nota: le mosse sono le stesse della guardia con doppia katana

- Prese: solo usando lo spadone
- Arma preferita: Spadone
- Seconda arma: Spada
- Personaggi amici
1. Kunnuki
2. Night Stalker

CONTROL YOUR CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

- Guardie
Katana: frontale, laterale, alta
Long Sword: alla spalla, doppia spada, laterale
Nodachi: frontale, arretrata, alta
Naginata: alta, arretrata, frontale
Spadone: alta, frontale, arretrata
- Mosse speciali:
Qualunque arma
throw and attack R2+O,O

Qualunque spada - in corsa
fast lunge slash X

Spadone - guardia alta
rising slash R2+T,X
diving leg slash B,T+X
lunge slash T,B+X
fake, two slashes T,B+O,X

Long Sword - guardia laterale e alla spalla
diving leg slash B,T+X
Fake, two slashes T,B+O
rising slash R2+T,X
duck and overhead R2+T,O

MATSUMUSHI

- Abilità: può usare la doppia katana
- Arma preferita: katana
- Prese: nessuna
- Seconda arma: Spada
Nota: la solita storia di cui Utsusemi e Tatsumi
- Personaggi amici
1. Suminagashi
2. Kannuki
- Guardie
Katana: frontale, due spade, alta
Long Sword: laterale, alla spalla, alta
Nodachi: arretrata, alta, frontale
Naginata: alta, arretrata, frontale
Spadone: arretrata, alta, frontale
- Mosse speciali:
Qualunque arma
throw and attack R2+O,X

Katana - Guardia alta
lunge slash T,B+X
fake, two slashes T,B+O,X
spin combo B,T+O,O,X,O,X

Nodachi - Guardia alta
lunge slash T,B+X
fake, two slashes T,B+O,X

SUMINAGASHI

- Prese: può effettuarli con la Naginata, lo Spadone, Nodachi, o Long sword
- Seconda arma: 2 bombe (poco danno)
- Personaggi amici
1. Matsumushi
2. Mikado
- Guardie
Katana: alta, frontale, laterale
Long Sword: alta, frontale, alla spalla
Nodachi: arretrata, alta, frontale
Naginata: arretrata, frontale, alta
Spadone: arretrata, alta, frontale

NIGHT STALKER

- Prese: solo usando il Nodachi
- Seconda arma: 6 shuriken (poco danno)
- Personaggi amici
1. Tatsumi
2. Hotarubi
- Guardie
Katana: laterale, alta, frontale
Long Sword: alla spalla, alta, laterale
Nodachi: frontale, arretrata, alta
Naginata: frontale, alta, arretrata
Broad sword: frontale, arretrata, alta
- Mosse speciali:
Qualunque spada - in corsa
fast lunge slash X

Katana - seconda spada nel fodero
diving leg slash B,T+X

Katana - qualunque guardia
rising slash R2+T,X

Long sword - qualunque guardia
diving leg slash B,T+X

SAZANAKA

- Prese: può effettuarne usando Naginata, Spadone, Nodachi, o Long sword
- Seconda arma: 2 coltelli (debole)
- Personaggi amici
1. Mikado
- Guardie
Katana: laterale, alta, frontale
Long Sword: alla spalla, alta, frontale
Nodachi: alta, frontale, arretrata
Naginata: arretrata, frontale, alta
Spadone: alta, frontale, arretrata
- Mosse speciali:
Nodachi - in corsa
fast lunge slash X

RAGAZZA CON FUCILE

- Prese: nessuna
- Seconda arma: nessuna
- Mosse speciali:
Ricaricare Quadrato
kneel and shoot 3 times O,O,O
shoot standing X
taunt R1

In corsa
stop and fire X
keep running shooting O

SCUOLA SHAINTO

GENGORO

- Abilità: può utilizzare la guardia con la katana nel fodero
- Prese: può farle con la katana, yari, o Nodachi
- Seconda arma: 2 pugnali (deboli)
- Personaggi amici
1. Isohachi
2. Chihiro
- Guardie
Katana: alta, frontale, nel fodero
Long Sword: alta, frontale, alla spalla
Nodachi: alta, frontale, arretrata
Yari: media, alta, bassa-Spadone: alta, frontale, arretrata
- Mosse speciali:
Katana - guardia alta
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes B+O,O
2 spin slash T,B+X
million slashes B+X,O
knock away slash B+X

Katana - guardia media
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes +O,O
2 spin slash T,B+O
2 spin slash(faster) T,B+X
million slashes B+X,O
knock away slash B+X

KAUN

- Abilità: può utilizzare la guardia con la katana nel fodero
- Arma preferita: katana
- Prese: solo utilizzando lo yari
- Seconda arma: un pugnale a doppia lama (potente)
- Personaggi amici
1. Highwayman
2. Utamaru
- Guardie
Katana: frontale, laterale, nel fodero
Long Sword: frontale, alla spalla, alta
Nodachi: frontale, arretrata, alta
Yari: alta, bassa, media
Spadone: frontale, arretrata, alta
- Mosse speciali:
Qualunque arma
throw element, attack R2+X,O

Katana - guardia media
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes B+O,O
2 spin slash T,B+X
rolling lunge B,T+O

Katana - spada nel fodero
back flip R2+T,X

Yari - guardia media
overhead and spin T,B+O
Three stab lunges B,T+O

Nodachi - guardia alta
rolling lunge stab B,T+O

JOU

- Arma preferita: long sword
- Prese: nessuna
- Seconda arma: sai (media)
- Personaggi amici
1. Tony Umeda
2. Hongou
- Guardie
Katana: side, alta, frontale
Long Sword: alla spalla, alta, frontale
Nodachi: arretrata, alta, frontale
Yari: bassa, media, alta
Spadone: arretrata, alta, frontale
- Mosse speciali:
Qualunque arma
throw element, attack R2+X,O

katana - guardie alta e media
2 spin slash T,B+X
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes B+O,O

katana - qualunque guardia
back flip slash R2+T,X

Long sword - qualunque guardia
Roll lunge stab B,T+O
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes B+O,O
back flip slash R2+T,X
rush slash and retreat B,T+X

CHIHIRO

- Prese: nessuna
- Seconda arma: una rana (!!!)
- Personaggi amici
1. Gengoro
- Guardie
Katana: laterale, alta, frontale
Long Sword: alta, frontale, alla spalla
Nodachi: arretrata, alta, frontale
Yari: bassa, media, alta
Spadone: arretrata, alta, frontale
- Mosse speciali:
qualunque arma
throw element and attack R2+X,O

ISOHACHI

- Arma preferita: Nodachi
- Prese: può effettuarne con spadone, yari, o Long Sword
- Seconda arma: delle grida che a volte stordiscono l'avversario
Nota: gridare troppo spesso provocherà dei colpi di tosse che renderanno Isohachi più vulnerabile
- Personaggi amici
1. Hongou
2. Gengoro
- Guardie
Katana: frontale, laterale, alta
Long Sword: frontale, alla spalla, alta
Nodachi: frontale, arretrata, alta
Yari: bassa, media, alta
Spadone: frontale, arretrata, alta
- Mosse speciali:
qualunque arma
throw element and attack R2+X,O
Yell to stun then attack R2+O,O

Nodachi - guardia alta
Spin slash T,B+O
Spin slash(Faster) T,B+X
knock away slash B+X
Million slashes B+X,O

UTAMARU

- Abilità: può usare la guardia con la long sword nel fodero
Nota: in questa posizione le mosse sono le stesse della katana
- Arma preferita: Long sword
- Prese: solo usando la Long Sword
- Personaggi amici
1. Kaun
- Guardie
Katana: alta, frontale, laterale
Long Sword: alta, frontale, nel fodero
Nodachi: alta, frontale, arretrata
Yari: alta, bassa, media
Spadone: arretrata, alta, frontale
- Mosse speciali:
qualunque arma
throw element and attack R2+X,O

Long Sword - guardie alta e media
rush slash retreat B,T+X
back flip R2+T,X
spin slash T,B+X

Long Sword - nel fodero
Slashes then lunges via dal fodero+x

HONGOU

- Prese: le effettua con tutte le armi
- Seconda arma: scure
- Personaggi amici
1. Isohachi
2. Jou
- Guardie
Katana: frontale, laterale, alta
Long Sword: alta, frontale, alla spalla
Nodachi: alta, frontale, arretrata
Yari: alta, bassa, media
Spadone: arretrata, alta, frontale

TONY-UMEDA

- Abilità: può usare la guardia con la katana nel fodero
- Prese: nessuna
- Seconda arma: 2 boomerang (media)
Nota: i boomerang se mancano il bersaglio tornano indietro

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.349.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.79.000
AEROGAUGE L.139.000
BANJO KAZZOOIE TEL
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BUCK BUMBLE TEL
BUST A MOVE 2 L.99.900
CHORO Q TEL
CRUIS'N WORLD TEL
DEZAMON TEL
DOOM L.109.000
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.89.000
DD KONG RACING L.79.000
DUAL HEROS L.79.000
DUKE NUKEM 3D L.119.000
EXTREME G L.99.000
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX ESTATE
FORSAKEN tel
GEX 64 TEL
GOLDEN EYE 007 L.109.000
GT RACING TEL
YOSSI ISLAND JAP L.69.000
KING OF PROBASEBALL L.89.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.109.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NASCAR 99 TEL
OFF ROAD CHALLENGE TEL
OLYMPICHOCKEY L.125.000
PILOT WINGS L.59.000
PUYO PUYO SUN L.89.000
QUAKE L.115.000
QUEST 64 TEL
RAKUGA KIDS (KONAMI)
SD HIRYUOKO NO KEN TEL
SIM COPTER TEL
SNOWBOARDING KIDS L.69.000
SUPERMAN
SUPER SPEED RACER TEL
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.115.000
SIM CITY 2000 L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.119.000
STAR FOX 64 L.129.000
STAR SOLDIER TEL
STAR WARS L.89.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
TUROK 2 TEL
ZELDA TEL
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
WAVE RACE USA L.109.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO TEL
WWF WAR ZONE ESTATE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.119.000
WONDERPROJJ+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
PASSPORT TEL
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
MEMORY CARD 1MG L.32.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.23.900
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
RUMB.PACK+MEM.PACK L.41.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.69.000
BIMINI RUN MOTOSCAFI L.29.000
BODY COUNT L.35.000
DRAGON adventure RPG L.39.000
DESERT DEMOLITION L.39.000
DESERT STRYKE L.29.000
ETERNAL CHAMPION L.35.000
EUROPEAN CLUB SOCCER L.29.000
FIFA 98 L.49.000
F22 INTERCEPTOR L.35.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
HARD DRIVING L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.000
PRIMAL RAGE L.39.000
NBA JAM L.29.000
MICROMACHINE 2 L.39.000
MORTAL KOMBAT L.35.000
MORTAL KOMBAT 2 L.39.000
OFF ROAD CHALLENGE L.35.000
OUTRUN L.29.000
PIT FIGHTER L.29.000
QUACKSHOT L.29.000
TERMINATOR 2 ARC. L.29.000
TARTARUGHE NINJA 1 L.29.000
THE DUEL L.29.000
THE LEGEND OF GALAHAD L.35.000
TWIN HAWK L.29.000
ROAD RASH II L.35.000
SMONACO GP 2 L.39.000
SHAK FU L.29.000
L'INCREDIBILE HULK L.29.000
SONIC 1 L.19.000
SONIC 2 L.25.000
SWORD OF VERMILLION L.25.000
VECTORMAN L.39.900
JEWEL MASTER L.29.000
THE KICK L.29.000
TAZMANIA L.35.000
WINTER CHALLENGE L.29.000
WORLD OF ILLUSION L.39.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALE L329.000

GIOCHI USA/JAP
ALL SUPER ROBOT WAR TEL
3X3 EYES TEL
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BIO HAZARD 2 L.89.000
BRAVE FENCER MUSASHIDEN TEL
BRAVE SAGA
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPCOM GENERATION II TEL
CAPITAN COMMANDO TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT
DO DON PACHI TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.89.000
DRAGON BALLZLEG.L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.79.900
EHRGAIZ TEL
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
EVANGELION L.109.000
GODZILLA TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNBULLET II TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
INT. S.STAR SOCCER 98 USA TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
LUPIN III L.99.000
KAMEN RAIDER TEL
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
MACROSS L.99.000
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID TEL
METAL SLUG L.135.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MOTO RACER 2 TEL
NINJA TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.135.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
SPYRO THE DRAGON TEL
STAR WARS MASTER TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUZUKA ROAD RACE TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
RIVAL SCHOOL TEL
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 L.69.000
TENCHU L.139.000
THE FIFTH ELEMENT TEL
THUNDER FORCE 5 L.129.000
TRAP GUNNER TEL
YATTAMEN 2 L.99.000
TOBAL 2 L.139.000
Z-GUNDAM TEL
WILD 9 TEL
ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.19.900
MEMORY CARD 15B SONY L.29.900
MEMORY CARD 120B L.35.900
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.49.900
CONV. PAL ANTENNA L.39.000
SCART RGB L.19.900
VOLANTE+PEDALIERA COMPA.
TIBILE N64/SAT/PSX L.129.000
PLAYSTICK TRASFORMA IL TUO
PAD IN UN JOYSTICK L.19.900
CHIP UNIVERSALEUSA/JAP/
EUROL.19.000

VIDEO CD CARD L.199.000

VIDEO CD CARTONI GIAPPONESI
L.29.000/39.000
DRAGONBALLZ /SAILOR MOON/GUNDAM/RANMA/CI-TY HUNTER/EVANGELION/ORANG ROAD/STREET FIGHTER/TIME BOKAN/SPAWN/NONOMURA HOSPITAL/LAMU /LUPIN III/CITY HUNTER/PATLABOR/EXE EYES

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB

L.70.000

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONE RITIROUSATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

GIOCHI SATURN

SATURN UNIVERSALE L.299.000
SATURN ITA L.239.000
SATURN USATI L.150.000

PICCHIADURO
ALLNIPPONPROWRESTLINGL.69.00
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE L.89.000
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
REAL BOUT COLLECTION TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAMURAI SHOWDOWN COLL. TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.900
VIRTUA FIGHTER 2 L.35.000
VIRTUAL ON L.45.000
VIRTUA WRESTLING L.79.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON BOOMERANG TEL
CRIMEWAVE
L.39.900
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS 2 TEL
DARKLIGHT CONFLICT L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GALAXY FORCE II TEL
GUARDIN FORCE TEL
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH L.69.000
HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.115.000
IMPACT RACING L.39.900
INDIPENDENCE DAY L.49.000
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
PARODIUS L.35.000
QUAKE L.75.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.39.000
STRYKER 1945 II TEL
TERRACRESTA 3D L.39.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.59.000
VIRTUA COP 2 + PISTOLA L.89.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI
ANTIQUES MSX COLL. TEL
BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.35.000
BOBBLE BOBBLE SYNPHONYL.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
CAPCOM COLLECTION TEL
CLOCKWORK KNIGHT 1 L.39.000
KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
METAL SLUG L.129.900
MICKEY MOUSE COLLECTION TEL
MIZUBAKU ADV. TEL
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.39.900
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.69.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.69.000
SCUD L.39.900
SLAYER ROYAL TEL
SUPERTEMPO TEL
STEAM HEARTS V.M.18 TEL
WONDER 3 TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q PARK TEL
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.59.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.49.000
FORMULA KART L.49.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.59.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.29.000
NBA LIVE 98 L.49.000
NHL 97 L.29.000
NHL POWERPALY L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
OLYMPIC SOCCER L.29.000
POWER DRIFT L.69.000
STEP SLOP SLIDER L.99.900
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.49.900
SEGA TOURING CAR L.79.000
ZAP SNOWBOARDING 98 L.59.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L.79.000
WIPEOUT L.49.000
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD WIDESOCCER97L.49.900
WORLD WIDE SOCCER 98 L.75.000

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.99.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.89.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BURNING RANGERS TEL
CROC L.59.000
DEEP FEAR TEL
DIE HARD TRILOGY L.59.000
DRACULA X L.99.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DRUID TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRFIRENDL.115.000
FARLAND SAGA TEL
GRANDIA L.109.000
GRANDIA DIGITALMUSEUML.99.000
GRID RUNNER L.39.000
JEVEL OF THE ORACLE L.39.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) L.119.000
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHINING FORCE 3 SCE.3 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SLAYER ROYAL TEL
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
S.ADVENTURE ROCKMAN TEL
STORY OF THOR 2 L.79.000
TOMB RAIDER L.55.000
THEME PARK L.44.000
WARCRAFT II L.39.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L.39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000
VISUAL MEMORY L.89.000

DREAMCAST

20/11/98

GIOCHI GAMEBOY

BATMAN FOREVER L.45.000
BUGS BUNNY 2 L.45.000
CONTRA ALIEN WARS L.45.000
DOUBLE DRAGON 2 L.45.000
INDIANA JONE LAST CRUS. L.45.000
JUNGLE BOOK L.45.000
LION KING L.45.000
LOONEY TOONS 2 L.45.000
SAMURAI SHOWDOWN L.45.000
SPIDERMAN X-MEN L.45.000
STREET FIGHTER 2 L.45.000
SUPERMAN L.45.000
TOP RANK TENNIS L.45.000
TRACK & FIELD L.45.000
WORLD BEACH VOLLEY L.45.000

SITO INTERNET

WWW.OCCHIOMERCATO.COM/BITWORLD

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
FATAL FURY 3 L.69.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG 2 L.129.000
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SENGOKU L.69.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000
NEO GEO POCKET (PORTATILE)

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
FATAL FURY SPECIAL L.69.000
FIFA 98 L.49.000
F-ZERO L.49.000
KILLER INSTINCT L.39.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
NBA LIVE 96 L.29.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
SAMURAI SPIRIT L.49.000
STREET FIGHTER 2 TURBO L.49.000
JOYPAD L.19.900

GAME GEAR

COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
CASTLE OF ILLUSION L.29.000
LION KING L.29.000
G-LOCK L.29.000
DRAGON CRYSTAL L.29.000
SUPER KICK OFF L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.39.000

GIOCHI PC ENGINE

BROWNING L.29.000
FATAL FURY II L.29.000
DAVIS CUP TENNIS L.29.000
IGANIN DEN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
SUPER DARIUS L.29.000
SUPER R-TYPE L.29.000
RALLY CHAMPIONSHIP L.29.000
DORAEMON L.29.000
FIEND HUNTER L.29.000
SUPER RAIDEN L.29.000
X-SERD L.29.000
IREM VOL.7 L.29.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.55.000

PORTACHIAVI: TEKKEN,KING OF FIGHTERS97,RANMA1/2, EVANGELION,DRAGON BALL Z,MAZINGA,GOLDARKE ECC. L.5000CADAUNOL.35000 10PZ.

- Personaggi amici
1. Jou
2. Highwayman
- Guardie

Katana:	frontale, nel fodero, alta
Long Sword:	alla spalla, alta, frontale
Nodachi:	frontale, arretrata, alta
Yari:	bassa, media, alta
Spadone:	alta, frontale, arretrata

- Mosse speciali:
qualunque arma
throw element, attack R2+X,O

tutte le spade - in corsa
fast lunge slash X

Katana - guardia alta
Roll lunge stab B,T+O
rush slash and retreat B,T+X
2 spin slash T,B+X

Nodachi - guardia alta
Roll lunge stab B,T+O
back up B+O
back up and slash B+O,X
back up and 2 slashes B+O,O
back flip slash R2+T,X
rush slash and retreat B,T+X

Long sword - qualunque guardia
Back flip R2+T,X
spin slashes T,B+X
Rolling lunge stab B,T+O

HIGHWAYMAN

- Abilità: può usare la sua spada insieme alla long sword
Nota: le mosse sono le stesse della guardia con due katana
- Arma preferita: Long sword
- Prese: nessuno
- Seconda arma: Rapier (è un tipo spada)

Personaggi amici
1. Kaun
2. Tony Umeda

Guardie

-Katana:	alta, frontale, laterale
-Long Sword:	frontale, doppia, alta
-Nodachi:	arretrata, alta, frontale
-Yari:	media, alta, bassa
-Spadone:	frontale, arretrata, alta

Mosse speciali:

Yari - guardia media
overhead and spin T,B+O

Spadone - guardia alta
spin slash T,B+O
spin slash(faster) T,B+X

Long sword - guardie media e alta
knock away slash B+X
million slashes B+X,O
fast spin slashes T,B+O

Long Sword - guardia doppia
million stabs B+X,O

KATZE

- Prese: nessuna
- Seconda arma: nessuna
- Mosse speciali:
Ricarica Quadrato
kneel and shoot 3 times O,O,O
shoot standing X
taunt R1
back flip B,B
double back flip B,B,B

in corsa:
stop and fire X
keep running shooting O

PARLIAMO DI COME DIFENDERSI
La difesa in questo gioco è piuttosto complessa. Se l'avversario vi attacca con il pulsante "O", dovrete contrattaccare con "X" e viceversa. Ci si potrebbe anche difendere usando lo stesso tasto usato per attaccarci ("X" contro "X" e "O" contro "O"), ma probabilmente si perderà l'equilibrio per qualche secondo, o peggio potreste rimanere uccisi o feriti. L'unico modo per dedurre quale tipo di attacco stia usando l'avversario è o di memorizzare tutte le mosse (tremendo, me ne rendo conto) oppure di notare da quale parte arriva il colpo. Gli attacchi che arrivano dal lato opposto alla guardia (se in guardia l'arma è tenuta a sinistra e il colpo arriva da destra, per esempio) possono essere bloccati con il tasto "O", quelli che arrivano dalla stessa parte, invece, con il tasto "X". Potrete intuire quanto bene avete parato il colpo dal colore delle scintille. Il colore verde significa che avete parato troppo tardi o con il tasto sbagliato e potreste quindi rimanere sbilanciati per qualche attimo. Il blu indica che avete usato tempo e tasto esatti e potete quindi contrattaccare con un ritardo minimo. Il colore arancione vi indica che siete stati colpiti e potreste essere feriti. Il colore rosa indica che avete colpito un ostacolo o un'arma e che potete effettuare un attacco "riflesso".
Cosa sono gli attacchi riflessi? Sono degli attacchi molto rapidi che il nemico generalmente non si aspetta, subito dopo essere stato attaccato la prima volta. La maggior parte di questi attacchi è effettuabile semplicemente premendo i tasti "X" oppure "O", e adesso vi dico pure quando:
Se state attaccando (e colpite l'arma dell'avversario) - premete O
Se state difendendo (e la vostra arma viene colpita) - premete X

Nella guardia con due spade c'è una piccola differenza:
Se attaccate - premete O
Se difendete e viene colpita la spada anteriore - premete O
Se difendete e viene colpita la spada posteriore - premete X

Non è una cosa saggia usare sempre queste tecniche, poiché potreste venire colpiti da un improvviso attacco avversario.
Altra cosa da tenere a mente è che alcune guardie offrono una maggiore difesa di altre. Ci saranno meno possibilità di venire colpiti se tenete l'arma di fronte a voi, invece che in alto o in basso.

Se due armi vengono a contatto.
Un contatto tra due armi (si verifica quando due attacchi si incontrano) ha tre fasi:
NEUTRALE – entrambi gli avversari sono faccia a faccia
AVVANTAGGIATO – uno dei due si inclina sull'altro, spingendolo indietro
SOPRAFFATTO – uno rimane in piedi e l'altro si china
In ogni fase entrambi i giocatori devono premere i tasti velocemente per guadagnare sull'altro.
Nella fase neutrale, il giocatore può spostarsi all'indietro per terminare il contatto fra le armi.
Nella fase neutrale o avvantaggiata, il giocatore può andare verso l'alto o il basso per ruotare leggermente.
Uno scontro fra due armi può verificarsi anche quando uno dei due si lancia sull'altro che è fermo. In questo caso lo scontro inizierà con il giocatore che si è lanciato in vantaggio.

FACCIAMO VOLARE UN PO' DI GENTE: LE PRESE
Ci sono vari tipi di prese nel gioco, tutte effettuabili posizionandosi vicino all'avversario e premendo B+X. E' possibile effettuarle anche se ci si trova alle spalle del nemico. A volte può capitare di non poter completare una presa perché ci si trova troppo vicini a un muro o a una roccia. Le prese possono essere fermate premendo il tasto "O" appena iniziano. Dato che le prese cambiano a seconda delle armi, eccovi l'elenco:
Katana:
kick then slash
break neck

Spadone:
Flip over and stab and through the back
body slam and stab
3 kicks and stab through

Nodachi:
flip over and stab through back
pick up and stab
body slam and stab
3 kicks and stab through

Yari:
3 kicks lift up and stab

Naginata:
Break neck over back with stick

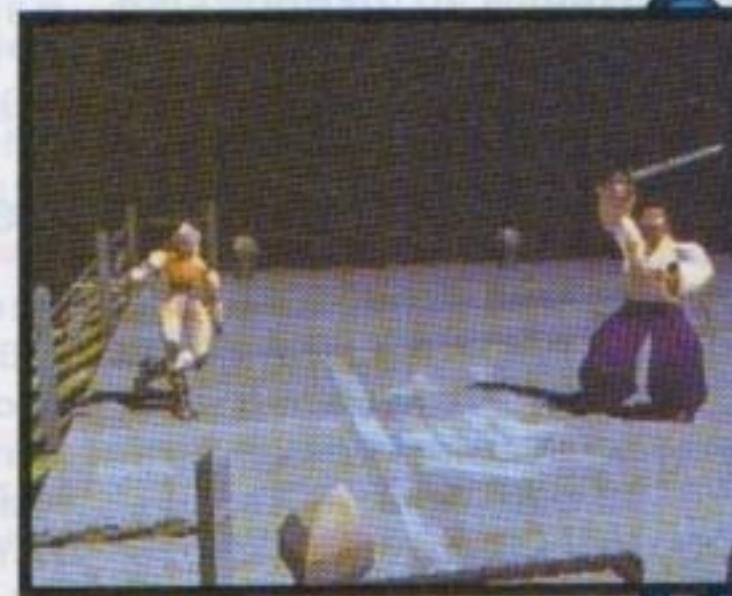
Long Sword:
break neck
kick then slash

Ci sono anche altre cose che potete fare per atterrare il nemico, tipo correre e spingerlo da dietro. Ricordate che se due personaggi si scontrano in corsa, finiranno tutti e due a terra.

PREPARATE LE BENDE, SI PARLA DI FERITE
Nel corso di un combattimento vi potrebbe capitare di vedere una scintilla arancione e di essere colpiti a un braccio. Se ciò dovesse accadere, e la ferita fosse profonda, non potrete più usare quel braccio nello stesso combattimento. Con un braccio ferito le tecniche impiegano un tempo maggiore per essere eseguite e inoltre non potete effettuare prese o gettare terra in faccia all'avversario. Diversamente dal primo Bushido Blade, tuttavia, non c'è possibilità di essere feriti alle gambe. A proposito, se cadete da una posizione molto alta, ci rimarrete secchi

E INFINE UN PO' DI STRATEGIE
- Boss finale della scuola Meikyo:
I personaggi della Meikyo si troveranno a combattere contro un soggetto in armatura, che potrà essere colpito solo da dietro. Per fare ciò continuate semplicemente a correre in circolo, fino a che non vi troverete in una buona posizione per colpire.
- Boss finale della scuola Shainto:
I personaggi della Shainto, invece, si troveranno di fronte a un avversario che si teletrasporta non appena lo state per colpire. Ogni volta riapparirà un po' più vicino. La tecnica migliore è quella di effettuare degli attacchi lunghi e, appena riappare, effettuare delle combo, così che, dapprima scomparirà ma poi lo colpirete con la stessa combo (è una cosa più facile da fare che da spiegare).
Appena sconfitto questo boss entrerete in un'altra stanza, dove una sacerdotessa si sta inginocchiando. Questa non combatterà contro di voi, e avrete quindi la possibilità di ucciderla o di lasciarla vivere. A seconda della scelta che farete, cambierà il finale.
- Katze e Ragazza con fucile:

Questi personaggi possono diventare una vera scocciatura, quindi ecco quello che dovrete fare. La cosa migliore è correre alle loro spalle e poi gettarli a terra con una spinta; da questa posizione colpiteli, e non se ne parla più. Ad ogni modo, qualunque sia la vostra tecnica, non rimanete mai fermi e non cercate di afferrarli in prese, perché la maggior parte delle volte (se non sempre) questi vanificheranno ogni tentativo di presa.

SVELIAMO INFINE QUALCHE SEGRETELLO

- Personaggi amici:
Per ottenerli, nello story mode, non fateli morire.
- Personaggi extra:
Per ottenere i personaggi con la pistola finite il chambara mode in meno di 15 minuti. Per prendere tutti e due i personaggi dovrete farlo sia con uno Shainto che con un Meikyo. Potrete utilizzare anche i continue ma, ogni volta che lo farete, sarete penalizzati con 30 secondi. Se poi portate a termine la stessa modalità senza morire, otterrete altri due bizzarri personaggi. Ad ogni modo questi quattro personaggi saranno utilizzabili solo nelle modalità VS e Tournament.

CONSOL

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONSOLIAMOCI - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Il carismatico Dave vi ricorda, come al solito, che per avere l'incommensurabile gioia di vedere i propri annunci in queste pagine è necessario allegare una qualsivoglia fotocopia di un documento di identità. L'indirizzo è qui sopra.

Il carismatico Dave

Vendo

per Sony Playstation i seguenti titoli: Resident Evil 2 (PAL L. 65.000, USA L. 75.000), Broken Sword (PAL L. 40.000), Street Fighter Alpha 2 (PAL L. 40.000), Tomb Raider 2 (PAL L. 65.000), FIFA '98 (PAL L. 55.000), Bloody Roar (PAL L. 55.000), Dragon Ball Legend (JAP L. 70.000). Sono disposto a scambiare due dei titoli sopra riportati con Pocket Fighter (JAP) o Winning Eleven 3 (JAP). Vendo inoltre joypad originale Sony a L. 29.000. Telefonare allo 0835/980319 e chiedere di Emanuele.

Vendo

per Nintendo 64 i seguenti giochi originali in ottime condizioni: Nagano Winter Olympics (JAP) a L. 70.000, FIFA '98 (USA) a L. 80.000, Quake (USA) a L. 100.000, Doom (PAL) a L. 50.000, San Francisco Rush (PAL) a L. 70.000, Lamborghini (PAL) a L. 70.000.Vendo per Sony Playstation PAL i seguenti giochi originali: Oddworld a L. 60.000, Nightmare Creatures a L. 50.000, Duke Nukem a L. 50.000, Exhumed a L. 50.000, Nascar '98 a L. 50.000, Formula Karts a L. 45.000, Star Gladiators a L. 40.000, Rock'n'Roll Racing a L. 40.000, Toshinden a L. 50.000, Air Combat a L. 25.000, Wipeout a L. 25.000, Destruction Derby a L. 25.000; In regalo Alien Trilogy a chi acquista più di due titoli. Pagamento in contrassegno. Telefonare, dopo le 20:00, allo 0523/951036 oppure allo 0347/4680837 e chiedere di Massimiliano.

Cerco

Nintendo 64 con accessori a prezzo modico; cerco anche giochi per Nintendo 64 e Playstation; vendo per Playstation Gran Turismo, Dark Omen, NBA Live '98, G-Police, Actua Soccer, ISS Pro, Overboard, Rampage World Tour, Super Puzzle Fighters 2, Rally Cross Loaded, NHL '97, Madden '97, Diablo, Memory Card da 120 posizioni; Vendo inoltre Game Boy Pocket completo di un gioco. Telefonare, ore serali, allo 071/880511 e chiedere di Cristian.

Vendo

per Sony Playstation Total NBA '97 (a L. 45.000) e Broken Sword 2 (a L. 50.000); sono anche disposto a scambiare con FIFA '98 o Gran Turismo. Per informazioni telefonare allo 02/96343167 e chiedere di Roberto.

Vendo

per Sony Playstation PAL i seguenti giochi: Resident Evil 2 a L. 60.000, G-Police a L.50.000, Soccer Pro a L. 30.000, Soul Blade a L. 30.000, Puzzle Fighter 2 a L. 25.000, Twisted Metal 2 a L. 25.000, Formula Karts SE a L. 20.000. Sono disposto a scambiare quanto riportato sopra con: Vigilante 8, Total NBA '98, Snow Racer, Street Fighter EX, Tomb Raider 2, Castlevania X, Ace Combat e, Abe's Oddysee. Telefonare allo 049/5973476 e chiedere di Enrico.

Vendo

i seguenti titoli per Sony Playstation: Tomb Raider 2 + Crash Bandicoot + FIFA '97 + Rage Racer + V-Rally a L. 100.000 (non li vendo separatamente). Telefonare, ore pasti, allo 02/4077340 e chiedere di Simone.

Vendo

per Nintendo 64 i seguenti titoli (tutti in ottime condizioni): Star Wars - Shadow of The Empire (PAL) a L. 100.000, Quake 64 (PAL) a L. 120.000 (i prezzi sono trattabili) o scambio con Forsaken 64 o Fighter Destiny (sono anche disposto ad aggiungere un'eventuale differenza); vendo inoltre Super Nintendo (PAL) in ottime condizioni e accompagnato da due cartucce a L. 150.000, L. 170.000 con l'aggiunta di due joypad. Telefonare allo 080/3023918 e chiedere di Erasmo o Piero.

Vendo

Sega Saturn (JAP), adattatore universale, memory card, 3 joypad, 3 CD di demo, Sega Rally, Worldwide Soccer '97 a L. 295.000; vendo inoltre accessori e altri 11 titoli: Tomb Raider (PAL) a L. 39.000, The Lost World (USA) a L. 39.000, Virtual On (JAP) a L. 39.000, Touring Car, (PAL) a L. 49.000, Sonic R (PAL) a L. 49.000, Wipeout 2097 a L. 49.000, Burning Rangers (JAP) a L. 59.000, Panzer Dragoon RPG (JAP, 4 CD) a L. 69.000, volante a L. 69.000, joypad 3D a L. 39.000, adattatore universale a L. 29.000; sono anche disposto a cedere tutto quanto riportato sopra a L. 899.000. Annuncio valido solo per Roma e Latina. Telefonare, ore pasti, allo 06/9284129 e chiedere di Marco.

Vendo

per Sega Saturn i seguenti titoli: Desire, Gal Jan, Gun Blaze S.; vendo anche, per Sega Mega Drive, i seguenti giochi: Turtles Hyperstone (PAL), Golden Axe 3, Columns 3, Super Monaco GP 2 (JAP), possibilmente in blocco; vendo infine per Super Famicom la cartuc-

IAMOCI

cia di Final Fight. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Cerco la

cartuccia Final Fight Guy per Super NES/Super Famicom; sono disposto sia ad acquistarla sia a scambiarla con Ultimate Mortal Kombat 3, sempre per Super NES. Telefonare allo 0432/507087 e chiedere Federico.

Vendo

Nintendo 64 (JAP) con Mario 64, Top Gear Rally e Memory Card a L. 399.000. Vendo inoltre, per Sony Playstation, Oddworld e Broken Sword 2 a L. 40.000 l'uno e Resident Evil 2 a L. 65.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Compro o scambio

giochi per Sony Playstation PAL; Compro anche memory Card contenenti: personaggi nascosti di Resident Evil 2 (Hunk e Tofu); livello bonus segreto di Street Fighter EX Plus; pilota in testa alla classifica di F1 '97 prima della gara di Suzuka. Per informazioni telefonare, dopo le 18:00, allo 0564/990666. Annuncio valido solo per i residenti in Grosseto e provincia.

Vendo/scambio/compro

giochi per Nintendo 64. A disposizione: Banjo Kazooie, 1080° Snow Boarding, ISS 64. Cerco in particolare Mission Impossible. Telefonare allo 0967/25965 e chiedere di Alessio.

Cerco

cartucce per Super Nintendo. Telefonare allo 041/4950824 o allo 0348/5174224.

Vendo

Nintendo 64 PAL (otto mesi di vita), 2 joypad, cavo scart e una memory card a L. 350.000; Vendo, sempre per N64, Super Mario, Goldeneye 007, FIFA '98 - Road to World Cup e Fighter Destiny a L. 105.000 l'una, oppure tutto in blocco a L. 660.000. Telefonare, ore pasti, allo 059/908389 o allo 059/906175 e chiedere di Jacopo. L'annuncio è valido solo per le province di Modena, Reggio Emilia e di Mantova.

Vendo/scambio

giochi per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64. Per Playstation: Tunnel B1, King's Field, Street Race, Magic Carpet, Final Doom, Darkstalkers, Megaman X3, NHL Power Play; per Saturn: FIFA '97, NHL '97, Madden '97, V-Volley, Ultimate Mortal Kombat 3, Athletic Kings, Batman, Soviet Strike, Quantum Gate, Wipeout; per Nintendo 64: Blast Dozer, Yuke Yuke Trouble Makers, Perfect Eleven, Wild Chopper, Bomberman. Cerco giochi per Super NES, Mega Drive e Game Boy. Telefonare allo 0347/2516784 e chiedere di Alexander.

Vendo

Nintendo 64 (JAP) con adattatore, memory card, 4 joypad, 3 giochi a L. 280.000. Telefonare allo 039/2496972.

Vendo

i seguenti giochi per Nintendo 64: FIFA '98 (PAL) a L. 80.000, Mischief Makers (PAL) a L. 70.000, Extreme-G (PAL) a L. 70.000, Star Wars (USA) a L. 60.000, Aerofighter Assault (USA) a L. 80.000. Telefonare allo 0533/95664 e chiedere di Devis.

Vendo

Neo Geo CD con due joypad e alcuni giochi, imballi originali, tutto in ottime condizioni, oppure scambio con un Saturn versione giapponese o una Playstation, anch'essa giapponese; cerco o scambio, inoltre, materiale sulla console della SNK. Per informazioni telefonare allo 0163/54256 e chiedere di Symon.

Vendo

Nintendo Game Boy con cavo di collegamento per due giocatori e astuccio (vano per quattro giochi e console) a L. 45.000; vendo inoltre Sega Mega Drive completo di cavi e 2 joypad (di cui uno con il turbo) e cinque cartucce a L. 260.000; vendo anche Duke Nukem 64 e Diddy Kong Racing per Nintendo 64 a L. 85.000 l'uno. Telefonare, ore pasti, allo 031/980256 e chiedere di Daniel.

Vendo

per Sony Playstation i seguenti titoli, tutti in versione PAL: Granturismo a L. 70.000, Moto Racer a L. 59.000, ISS Pro a L. 40.000, MicroMachines V3 a L. 35.000, Tekken 2 a L. 40.000, Formula 1 a L. 35.000, Olympic Soccer a L. 40.000; vendo anche tutto in blocco a L. 199.000. Vendo inoltre pad "dual shock" a L. 55.000. Sono disposto anche a scambi con altri giochi o periferiche. Telefonare allo 0784/37157 e chiedere di Nicola.

Vendo

per Sony Playstation: Ridge Racer e Rayman insieme) a L. 40.000, Tomb Raider 2 a L. 70.000, Final Fantasy VII a L. 70.000, Resident Evil a L. 50.000. Telefonare, ore serali, allo 081/7676907 e chiedere di Enzo.

Cerco

disperatamente, per Sony Playstation, il gioco Player Manager, spesa massima L. 35.000. Telefonare, ore serali, allo 0141/901565 e chiedere di Andrea.

Vendo

Sega Mega Drive 2 completo di cavetteria, 2 joypad, un joystick e i seguenti titoli: Columns, Wonder Boy in Monster World, The Simpsons - Bart vs. The Space Mutants, Super Hang-on, Strider, The Flintstones, Zero Wing, The Lion King, World Cup Italia '90, Dino Dini's Soccer, Cyborg Justice, FIFA '97, Alien Storm, Terminator 2, FIFA International Soccer, King's Bounty, Super Thunderblade, Sonic, Mazin Saga, Ayrton Senna's Super Monaco, Micromachines 2. Il tutto a L. 320.000 (compreso nel prezzo un GIG Tiger con batterie). Telefonare allo 0782/667657 e chiedere di Sergio.

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0®
mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Chi lo usa?

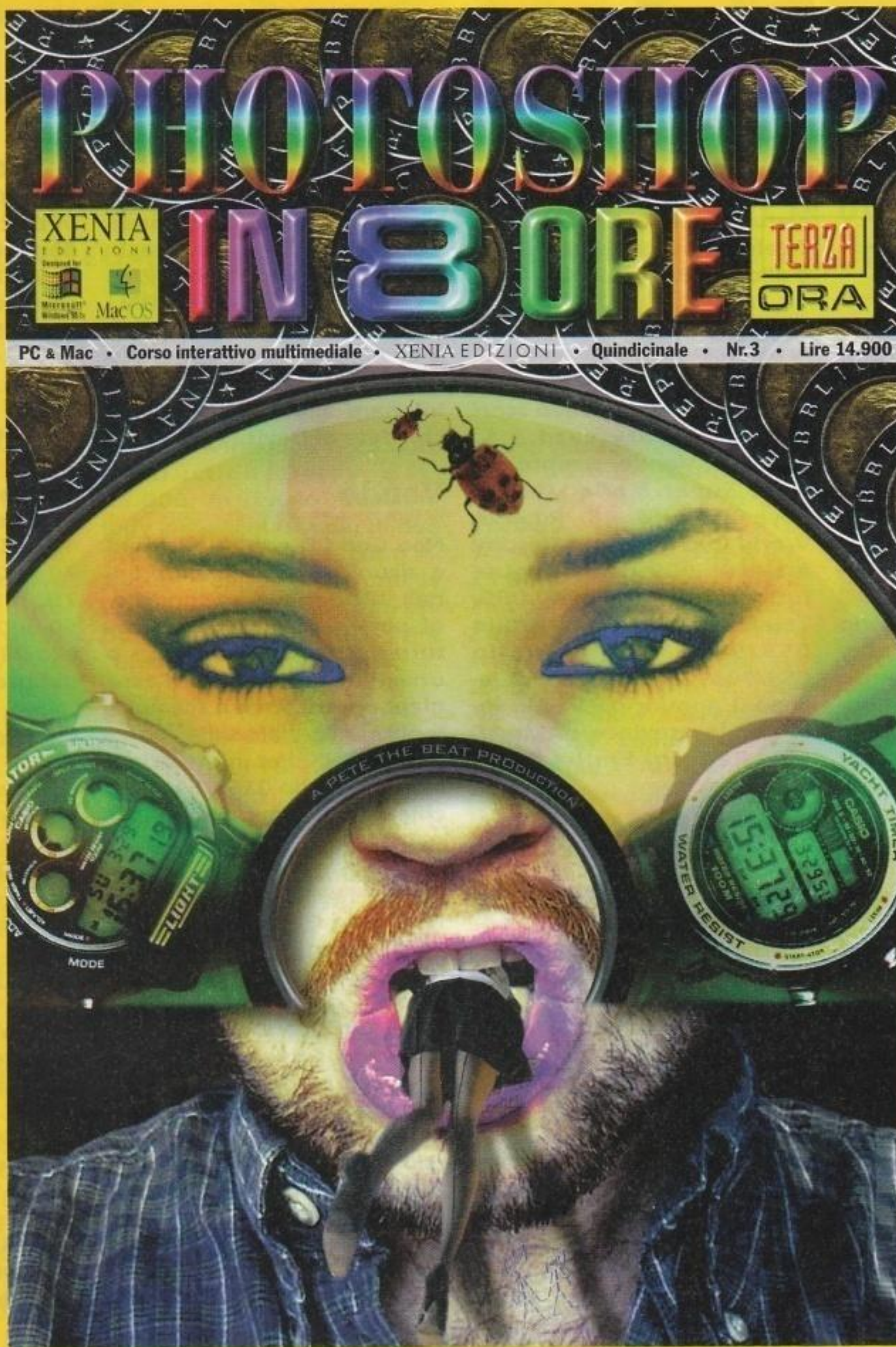
- il grafico freelance
- il pubblicitario
- produttore multimediale
- l'art director
- creatore pag. web
- l'artista digitale
- creatore di videogiochi
- il fotografo
- il fotolitista
- il professionista
- il dilettante
- l'insegnante
- lo studente

PHOTOSHOP IN 8 ORE

XENIA EDIZIONI

TERZA ORA

PC & Mac • Corso interattivo multimediale • XENIA EDIZIONI • Quindicinale • Nr.3 • Lire 14.900

A PETE THE BEAT PRODUCTION

Cosa ne fa?

- design d'immagini
- fotomontage
- interfacce cd-rom
- progetti clienti
- grafiche & bottoni
- arte digitale
- schermate e scenari
- il foto-enhancement
- correzione colori
- crea idee
- cartoline d'amore
- visualizza meglio
- arrichisce i compiti

Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime (sul cd) per poter usare questa collana.

XENIA EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

http://www.oldgamesitalia.net/

I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo:		**Megadrive:**		**Sony Playstation**		**Playstation:**	
Donkey Kong 3	L.89000	Spoet goest to H.	L.49000	Criticom	49000	Yuppiter strike	67000
The Musk	**L.89000**	**Vectorman**	**L.49000**	Hi octane	49000	Primal Rage	67000
Yndy Car	L.89000	Vs troppers	L.49000	On side soccer	62000	Rise the rob2	67000
Secret of everm.	L.89000	Sonic Spinball	L.49000	Extreme pimball	62000	World interc.	67000
Super drope zone	L.60000	Int'ls.s.deluxe	L.85000	Re Loaded	65000	Total eclipse	67000
Mario world 2	L.89000	Garfield	L.55000	Earthwork Jim 2	65000	Devis cup Ten.	67000
Ms.Pacman	L.65000	Ultimate Mortal C.	65000	Starfigther 3000	65000	Disrupter	67000
Marvel s.hero	L.89000	Zoop	L.55000	Robot Pit	65000	Viking's 2	85000
Mattle clash	L.69000	Rise the robots	L.55000	Wiew point	65000	Virtual Pool	85000
Preystoryk man	**L.65000**	**NBA Hangtime**	**L.60000**	F1 Live	Offerta	The Crow	85000
Tetris attack	L.69000	Pete Sampras	L.60000	Incredible Hulk	67000	Virtual Tennis	85000
Terranigma	L.89000	Exxos Squad	L.60000	Blam machine	67000	Street Racers.	67000
Toy Story	L.89000	Pinocchio	L.80000	Blast champer	67000	Over Blood	49000
Ultimate Mortal C	89000	Puffi 2	L.80000	Descent	67000	Tekken 2	offerta
Fifa soccer 97.	L.89000	Pochaontas	L.80000	Descent 2	85000	Fifa 97	79000

Sega Saturn:		**Sega saturn:**	
Starfigther 3000	L.56000	Clockwor knite2	L.63000
gic Carpet	L.63000	In the hunt	L.63000
Robo Pit	L.63000	Scockwave asslt	L.66000
Bleazeng dragons	L.63000	True Pinball	L.66000
Slam n jam	L.63000	Batlle Monster	L.66000
Hi octane	L.63000	Pro Pinball	L.68000
Rhe robots 2	L.63000	Primal rage	L.68000
Gex	L.63000	Off world inter2	L.68000
Revolution X	L.63000	Figthing illusion	L.68000
Goldenaxeduel	L.63000	Virtual one	L.68000
Darius 2	L.63000	Fifa soccer 97	L.69000
Mysteria	L.63000	Worl wide97	L.75000

Indredibili Offerte del Mese.

6 Giochi Supernintendo+ Convertitore universale
Giochi FX L.119000 ecco i Titoli.
Top Gear,Final fithe2, Contra 3,Goof Troop,
International s.s.soccer,Super mario warld.

4 Giochi Megadrive a scelta tra le NS. Liste
L.65000

Volante universale 3 in 1 con Canbio e Pedali
Per Playstation, Ultra 64, Sega saturn
L.149000

Vendita per corrispondenza.Prezzi IVA inclusa. Listino prezzi per ingrosso e rivenditori.

BOVAS' HARDCAFE'

OVVERO LA POSTA DI CONSOLEMANIA

SETTE METRI E TRENTATREEEEE... SPLAT!

Cari i nostri bambinetti grassocci con le manine pacioccose: vi avevamo lasciati il mese scorso in balia di quel tànghero del nostro amico Carlo, altrimenti detto "il principe dei mostri". Alla fine ce ne siamo liberati, ricorrendo a un trucchetto che funziona sempre: gli abbiamo detto che i cortile c'era una ragazza bellissima e lui si è subito fiondato fuori dalla finestra per illustrarle le sue doti di "allungamento" (ben sette metri e trentatrè, mica coriandoli!), dimenticandosi ahilui che eravamo al terzo piano e che le suddette doti funzionano solo coi piedi ben saldi a terra. Adesso è lì che ci prova con l'infermiera... sapremo dirvi sul prossimo numero se ce l'avrà fatta oppure no.

Noi Bovas

L'indirizzo è sempre lo stess
ConsoleMania BH
Xenia Edizio
Casella Postale 85
20121 Milan

OGNI MEZZANOTTE L'OROLOGIO FA DIN DON

Ciao ragazzi, mancano pochi minuti ai tre rintocchi nella notte fra il 19 e il 20 luglio, ho appena finito, in un'atmosfera a dir poco evocativa, la mia prima esperienza di gioco a Resident Evil 2. Finalmente ho potuto metterci sopra le mani, dopo le interminabili sessioni di studio per la maturità. "Grazie!" direte voi "dopo questa bella notizia riusciremo a dormire la notte...". Questa è stata una serata tipo per godersi il titolone Capcom. Fuori diluvia già da diverse ore, il vento sibila minaccioso tra le fronde degli alberi, i lampi dei fulmini stagliano il cielo plumbeo gravido di pioggia. La fiamma debole della candela, insidiata dal vento, sembra essere in balia di forze ignote che sfuggono all'umana comprensione. Odo di lontano il pianto di un bimbo. Un cupo senso di inquietudine mi avviluppa, turbandomi. Inquietudine condivisa anche dai lupi, là sulle colline, che ululano e si lamentano, quasi fossero consapevoli dell'imminente tragedia... Hmmm, forse sto esagerando, eh? In fondo è solo un acquazzone di mezza estate. Ok, vi prego di perdonare le mie digressioni gotiche filoromantiche, che tuttavia hanno un fine ben preciso; servono a me per dar voce alla mia indole latente di poeta, serve alla mia lettera per evitare di finire prematuramente tra i fondi di caffè del cestino redazionale, serve a tu che stai leggendo per toglierti dalle avvolgenti carezze di Morfeo, altrimenti ti addormenti sulla rivista e sbavi tutte le pagine. Fine (temporanea) delle vaccate.

C'è un tarlo che mi rode da giorni e voglio dire la mia sul mondo del home entertainment.

Inizio parte pallosa. Piccola premessa: possiedo od ho posseduto quasi tutti i sistemi, tranne i mostri sacri dei primi anni Ottanta, con cui sono cresciuto a casa dei miei amici. Sono grande e vaccinato per capirne qualcosa, quindi. Nel corso degli anni i videogiochi si sono evoluti moltissimo. Tecnicamente parlando, si capisce. Credo sia difficilmente replicabile il radicale miglioramento grafico e sonoro verificatosi con il passaggio dai 16 ai 32 bit. (Ancora ricordo quella sera del '94 quando vidi Toshinden e MTCP dei geniali Poly's - quelli di GT. Una vera e propria orgia di suoni e colori da far sfiorare l'estasi mistica. Quante mascelle rotte, eh ragazzi?). La Sony domina il mercato da tre anni, è un dato di fatto. Grazie a una strategia di marketing impeccabile, a un'accattivante campagna pubblicitaria, ma soprattutto forte di una macchina buona e versatile, nonché di giochi più che discreti, è stata in grado di imporsi quasi incontrastata, annientando una concorrenza inizialmente piuttosto sterile. Ripeto, annientando. Cerchiamo di capirci, Sega non ha mai opposto una resistenza tale da resistere, anche solo debolmente, allo strapotere Sony. La "vita" del Saturn non è stata di logoramento, sfiancamento, morte; oserei dire che la sua esistenza è stata caratterizzata da una mediocrità passiva, nonostante la macchina non fosse certo un "bidone", come qualcuno potrebbe pensare. Se "lotta" c'è stata, è durata solo per i primi mesi di commercializzazione. Per quanto riguarda il confronto con Nintendo, la questione è un po' diversa, visto che i due sistemi hanno un anno e mezzo di differenza. A prescindere dal fatto che l'Ultra e la Playstation siano piattaforme molto diverse, Sony e Nintendo stanno percorrendo strade opposte; è stato detto che i due colossi mirano a target sensibilmente dissimili: "più maturo per Sony, più giovane per la casa di Mario". Così dicono un po' tutti, semplificando la situazione, banalizzandola. E' pacifico che su PSX girano Bio Hazard e FF7 mentre su N64 si gioca con Mario e Banjo. Per la Playstation c'è un parco giochi di 300 titoli che può soddisfare tutti; manca solo un bel simulatore di taglio e cucito per far felice la nonna Amelia. E' anche vero che i titoli sviluppati per N64 dalle Terze Parti sono a pieno titolo "adulti". Nintendo vende a iosa negli States, molto poco in Europa dove paga, a mio avviso, la mancanza cronica di racing game degni di tale nome (Occhio all'imminente F1 WGP di Paradigm!), mentre se la cavicchia in Giappone, dove il mercato è saturo di Saturn, macchina prodiga di RPG, di giochi di cavalli, di pesca, di "Love-engineering"... (cultura affascinante, quella giapponese). Per quanto riguarda la Terra di Kurosawa, sono convinto che Nintendo abbia la situazione sotto controllo, visto che Miyamoto e soci hanno due assi da giocare: Pocket Monster e Zelda. Il primo, che ha già fatto sfracelli su GB, è in grado di far vendere da solo almeno 3 milioni di macchine. Il secondo, amici miei, sconvolgerà il mondo. Non si discute. L'uscita di Banjo rappresenta il punto di svolta per il mostro nero, tropp volte bistrattato e infamato da p grammatori incapaci (GT64? A ghhh!). Cari possessori di Ultra 64 futuro del vostro gioiellino non è m stato più roseo; l'incognita dei pro simi mesi riguarda l'uscita del 64D se utilizzato a dovere, l'add-on N tendo permetterà di raggiungere velli di esperienza videoludica inn vativi, sia dal punto di vista tecni (cosa riusciranno a sviluppare Rare Iguana con altri 4 mega di ram e c ca 100 mega di supporto? Iniziamo sognare...), sia in materia di puro g meplay. A tal proposito cito quan detto dal grande Shigeru: "Ninte do64 è la porta verso nuove esp rienze di gioco. DiskDrive vi perme terà di aprire la porta verso il futuro Credo inoltre che il promettente a venire dell'Ultra non sarebbe co promesso nemmeno da un (improb bile) flop del 64 DD (MegaCD e affi non fanno testo. Il progetto della c sa di Kyoto è ben altra cosa; la sol zione poteva essere attuata già s Famicom, ma alla fine vennero men gli accordi con... Sony).

E la Sega? Beh, che dire. Mi semb che abbia gettato alle ortiche an di esperienza nel settore; non ha s puto fare del Saturn quello che fe del glorioso MD. Oltretutto iniziò l'a ventura nei 32 bit col piede sbagli to: ha ucciso il mitico Sonic. Sopp mendo il loro personaggio simbol capace di far vendere loro milioni Mega, la Sega si è di fatto messa cappio al collo con le proprie man Altro che Daytona, dovevano punt re su Sonic! Come si spiega? "Il S turn vende poco? Uccidiamolo! Wh cares?! Chi se ne frega! Noi abbiam

reamcast"... loro la pensano così. ran bella politica, dico io! Spero so- che Sega non sia costretta a ripie- re sui soli coin-op. Nel nostro bel ese la situazione è un po' partico- re: complimenti e ringraziamenti a SCEE, per aver saputo rivitaliz- re un mercato tutt'altro che florido. ratina d'orecchi per Sega e Ninten- , che hanno dato fiducia, per la di- ibuzione, rispettivamente a Giochi eziosi e Linea GIG (ho visto ISS64 AL venduto a 215mila! Cara GIG, sogna imporre prezzi fissi), en- ambi incapaci di gestire la situazio- e dar luogo a una sana concor- nza a tre. Il mercato, logicamente, è mosso di conseguenza. Cambia- o argomento.
tualità: pirateria. Io compro Resi- ent Evil2 e lo pago 109 cucuzze. imè! Sono solo un povero idiota... rse dovrei fare come te, che lo stes- gioco lo rubi per dieci carte. Bea- te che sei così bravo, sei così furbo intelligente. Ti osservo mentre ti nti di avere dozzine di giochi; ardo il tuo volto di 4Oenne, cor- gato, tanto sei impegnato a piaz- re una copia pirata al bambino di rno. Io ti odio per tutto questo, ti testo perché sputi nel piatto dove angiamo tutti, ma non ti condan- . Ti capisco, non puoi vergognarti, n ne vedi la ragione. Inutile spie- rti. In verità mi fai pena, così stu- do. Se invece sai quello che stai fa- ndo, allora sei solo un {non mi re il caso di pubblicarlo. NdAlex}. e dello sfogo. Sul problema della ateria occorre fare più chiarezza; l caso specifico della Playstation i ti dimostrano che la Sony non fa oprio nulla per arginare il fenome- . Credo che il colosso nipponico bia a disposizione tutti i mezzi per lo, ma la circolazione di software egale nuoce alla Sony solo fino ad certo punto, anzi, mi sento di di- con sicurezza che la grande di- onibilità di CD a prezzi irrisori ab- incrementato il volume di vendite PSX, per la gioia dei pezzi grossi ny. A rimetterci sono gli sviluppa- i (GT avrebbe dovuto vendere il olo) e i negozianti, i quali non gua- gnano quasi nulla dalle macchine olo 13 mila a pezzo! Ci credo che n fanno sconti...) e hanno un ri- rno apprezzabile solo dalla vendita giochi e periferiche. E la Sony sta guardare! Ma forse sto solo sfon- ndo una porta aperta... Beh, mi merò qui. Sono consapevole che il ntenuto di questa mia missiva non alca lo spirito che voi e noi lettori rremmo fosse proprio del BHC, ma po il già pubblicato flusso di co- enza joyciano, ho preferito espri- ermi in maniera più semplice e iara, magari per chiarire le idee, mi riterrete degno, a qualche let- e dalle idee un po' confuse. Rin- ziandovi per il tempo concesso- , mi complimento per il vostro oro e vi saluto vivamente. Fuori n piove più e l'alba è incipiente. E' mpo di dormire.

A al Cubo

Direi che non ho molto da aggiun- gere: come analisi della situazione è piuttosto concreta e aderente alla realtà dei fatti. Io comunque resto sempre scettico sull'improvvisa quan- to auspicata da più parti "impennata" del Nintendo 64: credo anzi che il treno si sia infilato in un binario mor- to e che certi bei titoli, se la politica di realizzazione e distribuzione del software rimarrà immutata, possano rappresentare soltanto le ultime sta- zioni, prima che le due incognite "Dreamcast" e "Playstation-2" fermino definitivamente la sua corsa. Non di- mentichiamoci infatti che siamo in un mondo decisamente mutevole e imperscrutabile: fino a quattro anni fa, nessuno mai avrebbe scommesso una lira sul futuro della Sony, che in fondo fino ad allora di videogiochi non ne aveva mai prodotti. E inve- ce...
Nintendo attualmente sta pagando una serie di scelte commercialmente poco azzeccate, e questo è sotto gli occhi di tutti: a partire dall'uso, or- mai anacronistico, delle cartucce, per arrivare alla ridda di annunci di peri- feriche fantasma (come il 64DD) pia- nificate per il giorno del "dopo" e che usciranno il mese del "mai", abitudine comunque non nuova per la casa Giapponese visto che cinque anni fa doveva uscire anche un CD per il Su- per Famicom (risultato poi irrealizza- bile per i limiti del BUS di cui era do- tata la macchina, se non lo sapevano loro che l'avevano progettato...). Il tutto passando per una politica di controllo che ha portato pressoché tutte le software house indipendenti a depennare il Nintendo 64 dai piani futuri, a meno che ovviamente il ti- tolo non garantisse il necessario rien- tro economico, e che ha reso di fatto la posizione predominante di Play- station solida come la Rocca di Gibil- terra {bella solida – è un paragone che non calza più: adesso basta un Tomahawk... NdAlex}. Sony, oltre al- l'indubbia qualità delle sue strategie di marketing, deve molto anche alla cecità delle sue "avversarie".

QUALCHE DOMANDINA SEMPLICE SEMPLICE...

Cara redazione di Console Mania, questa è la prima volta che vi scrivo, ma vi seguo ormai da un po' di an- ni... In questo periodo sto acqui- stando anche altre riviste del settore, confrontandole con la vostra, ma de- vo dire che voi rimanete sempre i mi- gliori: gli altri redattori infatti asse- gnano valutazioni troppo basse o troppo elevate, allontanando così il possibile compratore da prodotti non perfetti ma interessanti.
Riguardo alla "Televendita dei Desi- deri", mi sono accorto che non solo vendono giochi vecchissimi illudendo l'acquirente che siano il non plus ul- tra nel loro campo, ma ultimamente mostrano sullo schermo anche le im- magini di giochi attuali, come Street Fighter Ex Plus Alpha, Croc, Soul Bla- de (così mi sembra) e Fifa '98, affer- mando che siano disponibili anche per la loro console.
Inutile dire che questo, come vero sostenitore sfegatato del PSX (sono in possesso anche di una maglia di Lara Croft con il simbolino PSX!), fi- nisce davvero per irritarmi: mentre su schermo girano i suddetti titoli con la scritta lampeggiante novità, il presentatore parla di una console (nominata dallo stesso "videogames") che ha 16 bit (e lui enfatizza pure su questa caratteristica asserendo che solo con 16 bit si possono avere effetti grafici e sonori così stupendi e quasi reali), e avendo la forma simile al Playstation dice che non lo è ma che comunque è "molto simile". (beh, non gli puoi dare torto... Il colore è quello, la forma pure! Il fatto che poi l'interno sia differente è un dato mar- ginale, non trovi? NdD).
Mi domando quando queste stupi- daggini cesseranno di esistere e pen- so sia dovere di non so chi (forse la SIAE) perseguire penalmente tali co- se (intanto se volete farvi un paio di risate sintonizzatevi su Tele Obbiet- tivo) (averla Tele Obiettivo... Dove mi sono trasferito non riesco nem- meno a prendere MTV... che tristez- za! NdD).
Ora vi vorrei porre un paio di do- mande:
1) in Carmageddon su PSX sarà pre- sente anche la versione aggiuntiva (lo Splat Pack) o solo l'originale (e poi non pensate che essere presi e di- strutti dalla polizia dia una sensazio- ne indescrivibile di frustrazione?)? E la grafica migliorerà o resterà quella che è su PC?
2) Avete notizie di Motoracer 2?
3) Avete per caso visto Mortal Kom- bat - Distruzione Totale - (il film)? Ho infatti notato che è uscito, ma la pub- blicità la fanno vedere poche volte...
4) Mi ricordo, mi sembra, di un gioco che doveva essere il titolo di punta della GT Interactive un po' di tempo fa, e sarebbe dovuto uscire sia su PC che su PSX. Questi era Into the Sha- dows (correggetemi se sbaglio), che fine ha fatto?
5) Una persona che conosco ha fatto modificare da circa un mesetto il suo PSX ed è in possesso di Tekken 3 Jap e Gran Turismo, ma mi sono accorto che da alcuni giorni gli dà dei pro- blemi (musica che scatta, gracchia o addirittura imballone totale), mentre in Gran Turismo l'introduzione non si vede e per far continuare a girare il CD deve aprire e richiudere lo spor- tello del CD. Può essere sintomo di una rottura totale o è solo un pro- blema del CD?
6) Lo/a Yaroze sarà compatibile per sviluppare giochi su PSX 2?
7) Perché non riempite la mia lettera con tutti i vostri commenti fra pa- rentesi?
8) Ma sono vere le vostre vicende re- dazionali che raccontate nelle recen- sioni?
9) Ho appena acquistato un Dual Shock per GT: il controllo analogico è perfetto, ma quello digitale è un po' duro e non mi ci trovo molto bene; è solo un eccezione o è così anche per voi?
10) Ma i titoli delle lettere li inventa- te voi o li dobbiamo inventare noi (in caso affermativo riferitevi sopra ...)?
11) C'è un codice per ottenere soldi illimitati a Gran Turismo?
12) Mi pare di aver letto che la Eidos abbia intenzione di far uscire Figh- ting Force 2, è vero?
13) Ma siete sicuri di riuscire a ri- spondere a tutte le domande (giu- sto per fare cifra pari)?
Bene, io ho terminato e semmai mi doveste pubblicare vi ringrazio in an- ticipo del tempo che mi avete dedi- cato (spero di non avervi rotto trop- po le scatole).
Saluuuuuuuto!

Francesco "Jin" da Cisterna.

Per quanto riguarda la "televendita dei desideri" non penso ci sia nulla da aggiungere: non ritengo infatti che solo gli utenti finali si siano ac- corti della truffa... Evidentemente al- le "alte sfere" la questione non inte- ressa.... E passiamo alle rispostine:
1) Non avendo mai seguito il gioco troppo da vicino ammetto la mia ignoranza in proposito. Magari Alex ne sa qualcosa... {Ammetto anch'io l'ignoranza di Dave... Passiamo alla prossima domanda. NdAlex}.
2) Il mio amico MA dice di averlo vi- sto a Parigi in anteprima... Non sono comunque in grado di comunicarti una data precisa per il rilascio uffi- ciale; sicuramente non più tardi di Natale {abbiamo pubblicato una pre- view sullo scorso numero, se vuoi darci un'occhiata. NdAlex}.
3) Non ci penso neanche ad andare a vedere un film del genere... Che dite? E' grave?
4) Tieni d'occhio le news e lo saprai...
5) Di PSX che fanno i capricci ne ho visti parecchi (soprattutto alle fie- re!)... Può dipendere anche dalla mo- difica se la stessa non è stata ese- guita in modo corretto, ma non è detto: vi rimando a una risposta di Paolone del mese scorso, in cui de- canta le intrinseche qualità delle ap- parecchiature Sony in genere.
6) Non credo...
7) Già fatto!
8) Difficile da credere ma è tutto ve- ro!
9) E cosa ti aspetti che risponda?
10) In genere sì, ma solo perché chi ci scrive non mette mai il titolo!
11) Leggi i Control Your Console e in- crocia le dita!
12) Seguendo la "legge del seguito", il gioco uscirà certamente... Il quan- do è comunque relativo.
13) Alcune domande in effetti sono state tagliate... Erano troppe!
... e con questo Buon Natale!

IL FUTURO E' INCERTO!

Carissimi Bovas, mi trovo davanti al- lo schermo del mio PC a scrivervi per l'ennesima volta. Il tic-tac della ta-

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

PlayStation Force

Console Mania

PC Force

PC Action

The Games Machine

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

insomnya & imagika

Via A.Albini 21 - 80127 Napoli
Tel.0815793941 - Fax 0817157896

Via Sedivola 12 - 80059 Torre del Greco
Tel.0818824718 - Fax 0818829843

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI , FUMETTI , MODELLINI

GIOCHI PLAYSTATION

Gioco	Prezzo
CARNAGE HEART	£ 49900
TENKA	£ 49900
CONTRA L. OF WAR	£ 49900
SPIDER	£ 49900
G-POLICE	£ 49900
LEGACY OF KAIN	£ 49900
ISS DELUXE	£ 34900
EXCALIBUR	£ 39900
TRANSPORT TYCOON	£ 34900
GRID RUN	£ 34900
4-4-2 SOCCER	£ 29900
SENTIENT	£ 49900
RIOT	£ 34900
RAY TRACERS	£ 49900
HARD BOILED	£ 69900
MAGIC T. GATHERING	£ 49900
THE NOTE	£ 59900
SHADOW MASTER	£ 49900
FANTASTIC 4	£ 49900
BLOODY ROAR	£ 75000
TEST DRIVE OFF ROAD	£ 49900
NIGHTMARE CREATURES	£ 70000
JET RIDER 2	£ 69900
FORMULA KARTS	£ 59900

NINTENDO 64

Gioco	Prezzo
EXTREME G (USA)	£ 70000
TOP GEAR RALLY (USA)	£ 70000
TETRISPHERE (USA)	£ 60000
STARFOX + RUMBLE (J)	£ 70000
ISS 64 (PAL)	£ 80000
G.A.S.P. (JPN)	£ 70000
LAMBORGHINI (USA)	£ 70000
J-League Live (JPN)	£ 60000
Goemon (JPN)	£ 70000

OFFERTE DEL MESE

GUN Z .... £ 25.000

TEKKEN 3 (JAP) .... £ 70.000

ACCESSORI

NINTENDO 64 PAL + Gioco 250.000

MAGLIETTA PSX .... £ 20000

POLO PSX .... £ 35000

IMPORTANTE
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Magic Software

SONY PLAYSTATION CENTEF

CASTELLARANO (RE) - VIA RADICI NORD - Tel. 0536 - 858080

SEMPRE NOVITA' PLAYSTATION...telefonate, telefonate!

Abe's Exodus	Croc II	Medievil	Popolous: Third Coming	Tiger Woods 99
Actua Tennis	Dead Unity	Messiah	Psybadek	Tomb Raider 3
Akuji the Heartless	Duke Nukem: Time To Kill	Metal Gear Solid (Jap/USA)	Quinto Elemento	Tombi
Apocalypse	Earthworm Jim 3D	Mortal Kombat 4	Rayman 2	Tomorrow Never Di
Asteroid 3D	Einhander	Moto Racer 2	Small Soldiers	Unholy War
Batman & Robin	FIFA 99	NBA Live 99	Speed Tribes	Virus
Blasto	Formula 1 98	NHL 99	Spyro The Dragon	Wargames
Bugay	Heart of Darkness	Ninja	Star Con	WCW/NWO
C&C: Retaliation	ISS Pro 98	ODT	Syphon Filter	Wild 9
Colony Wars: Vendetta	LAPD 2100 AD	Omikron	Tekken 3	Wild Arms
Cool Boarders 3	Legacy of Kain: Soul Reaver	Outcast	Tenchu	Xenogears
Crash Bandicoot 3	Madden 99	Parasite Eye	Test Drive 5	X-Files

Occasioni ...E per divertirsi a prezzi contenuti...!!! Occasioni

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
2xtreme	45.000	Discworld	45.000	Nagano Winter Olympic	59.000	Shadow Master	59.
4-4-2	39.000	Discworld 2	59.000	Nascar '98	69.000	Shadow of Horne Dral	49.
Ace Combat 2	55.000	Dragon Ball Final Boul	65.000	Nascar Racing (USA)	29.000	Sim City 2000	55.
Actua Golf	39.000	Dragonheart	55.000	NBA in the Zone 2	45.000	Slam & Jam	39.
Actua Soccer	39.000	Excalibur 2.555 AD	45.000	NBA Live '98	69.000	Slam Scope	29.
Actua Soccer 2	55.000	Fantastic Four	49.000	Need for Speed 3	69.000	Soccer '97	29.
Actua Soccer CE	45.000	Fifa '98	65.000	Newman Haas Racing	65.000	Soul Blade	59.
Adidas Power Soc.Int.'97	39.000	Fighting Force	49.000	Nightmare Creatures	69.000	Soviet Strike	49.
Agent Armstrong	49.000	Final Fantasy VII (Jap)	29.000	Oddworld Abe's Oddysee	55.000	Space Hulk	49.
Air Combat	39.000	Firestorm 2	45.000	One	79.000	Space World	39.
Ayrton Senna Kart Duel	55.000	Formula 1 '97	65.000	Overboard!	55.000	Spawn	59.
Alien Trilogy	45.000	Gamebreaker (USA)	29.000	Pandemonium	49.000	Spider	49.
All Star Soccer	39.000	GCentury (Jap)	29.000	Pandemonium 2	59.000	Spot Goes Hollywood	39.
Andretti Racing	59.000	Gex 3D	79.000	Parappa the Rapper	35.000	Street Racer	45.
Aquanaut's Holiday	39.000	G-Police	69.000	Pax Corpus	55.000	Striker	39.
B. A. Toshinden 3 (Jap)	29.000	Gran Turismo (Jap)	49.000	Penny Racer	49.000	Suikoden	59.
Battle Sport	39.000	Gunship	45.000	Pitfall 3D	69.000	Super Puzzle SF II	59.
Battle Station	65.000	Hard Boiled	45.000	Player Manager	45.000	Super Puzzle SF II (Jap)	29.
Black Dawn	49.000	Hercules	59.000	Power Soccer 2	49.000	Swagman	65.
Blazing Dragon (USA)	29.000	Hercules (USA)	29.000	Powerboat Racing	65.000	Tekken 2	49.
Bloody Roar	65.000	Hercules Adventures	59.000	Racing Skies	65.000	Tempest X	29.
Bomba	80.000	Hexen	45.000	Rage Racer	69.000	Tenka	49.
Broken Sword	49.000	Independence Day	65.000	Rampage	69.000	Test Drive 4	55.
Broken Sword 2	59.000	International Moto	49.000	Rapid Racer	45.000	Tetris Plus	75.
Bubsy 3D	65.000	ISS Pro	55.000	Rascal	69.000	The Crow	49.
Bushido Blade	79.000	Jet Rider	39.000	Ray Tracers	29.000	The Lost World	59.
Bust-A-Move 3D	49.000	Jet Rider 2	69.000	Ray Tracers (Jap)	29.000	Time Crisis (Jap)	29.
C&C: Red Alert	69.000	Judge Dredd	79.000	Rayman	39.000	Time Shock	69.
Caesar Palace Casino	65.000	Jumping Flash 2	49.000	Raystorm	49.000	Tobal 1 (Jap)	29.
Castlevania X	65.000	Kileak the Blood	49.000	Raystorm (USA)	29.000	TOCA Touring Car	59.
Colony Wars	69.000	King of the Fighter '95	35.000	Reciproheat (USA)	29.000	Tomb Raider 2	69.
Contra: Legacy of War	65.000	Klonoa	79.000	Resident Evil 2 (USA)	49.000	Total NBA '97	39.
Cool Boarders	49.000	Kunishi	29.000	Resident Evil D.C.	49.000	Transport Tycoon	69.
Cool Boarders 2	75.000	Lost Viking 2	55.000	Ridge Racer	39.000	Trash it	49.
Crash Bandicoot	49.000	Magic the Gatering	55.000	Ridge Racer Revolution	39.000	Victory Boxing	39.
Crash Bandicoot 2	69.000	Marvel Super Heores	49.000	Road Rage	45.000	Virtual Pool	39.
Croc	59.000	Mass Destruction	39.000	Robot Pit	29.000	V-Rally	55.
Darklight Conflict	65.000	MechWarrior 2	55.000	Robotron X	29.000	Wing Over	55.
Descent 2	59.000	Micro Machines V3					
Destruction Derby	39.000	Monster Trucks					
Destruction Derby 2	45.000	MK Mythology					
[illegible]	65.000	[illegible]					

...iera copre ogni suono, ma se mi ...rmo a riflettere per qualche secon... posso sentire l'incessante rumore ...ella pioggia (strano coincidenza... ...nche io in questo momento lo sto ...ntendo! NdD). Quest'atmosfera ti...camente primaverile (immagino ...he le poste italiane si siano davvero ...pegnate a fondo per far arrivare ...uesta missiva nei primi di settem...re... E va bene, lo ammetto, una ...rte delle lettere a cui sto lavorando ...i è stata consegnata a metà luglio... ...a un momento! Luglio non cade in ...imavera! NdD), mi rende pensiero... E adesso sto pensando al duemi... al futuro quindi; il futuro, senza ...ubbio la cosa che ci rende in asso...to più curiosi, ma anche più otti...isti o pieni di speranze a seconda ...lla nostra personalità. (Scusa, e do...e li mettiamo i pessimisti cosmici ...e-romantici? NdD) Ok,ok, la smetto ...fare il poeta e mi metto a parlare ...videogheims, brutti marpioni che ...on siete altro! Il futuro delle conso...è più o meno contorto, tutti stan...aspettando i due nuovi progetti: ...ga Dural, Katana, Saturn 2.(ecco ...rché è contorto!!) e il o la (Dave ...ettici la tua) Playstation 2. Questi ...viamente sono i due progetti di ...aggior interesse, ma vi sono anche ...tre piattaforme degne di conside...zione: una di queste è il Neo Geo ... Il mercato odierno, è un dato di ...tto, è nettamente in mano alla con...le Sony; quindi questa supremazia ...soluta influisce molto sul futuro, ...vero PSX2. Nel mondo oggi vi so... 32 milioni di PSX, quindi 32 mi...ni di possibili acquirenti del nuovo ...rdware di casa Sony, anche se non ...detto che siano tutti soddisfatti ...ll'attuale console Sony. Personal...ente ho i miei dubbi.
...ù critica la situazione Sega: il Sa...rn non vende, anche se tempo fa ...996) era la console leader e quella ...n più speranze, tutte svanite quan... la Sony abbassò drasticamente il ...ezzo di GiocoStazione e, destino, la ...ga dopo aver seguito la filosofia ...lla rivale ne usci nettamente scon...ta. Il Saturn 2 dovrebbe essere una ...nsole a 64 bit, se e quindi svan...ggiata nei confronti del PSX 2, che ...utterà quasi sicuramente una tec...ologia a 128 bit. il bello è questo: ...a come è saltato in testa alla Sega ...portare avanti un progetto già per... in partenza? E' gia perso in par...nza perché ogni possessore di ...ayStation e\o Saturn compie que...o ragionamento: "Dunque, io a ca... ho una console a 32 bit. Mi sono ...tto e voglio cambiare piattaforma... ...Nintendo 64 no, perché è sconfitto ...dal PSX che (credo) dal Saturn. ...l 2000 uscirà la PSX2 , nel 1999 ...turn2, quale delle due? Questo è il ...ubbio. (Ora mettiamo che i due ami... Duspa e Raffo acquistino il primo ... PSX 2 e il secondo un Saturn 2... ...coltiamo ora un po' i loro dialoghi ...l '99 e nel 2000)
...99) Raffo: "Io ho il Saturn 2, e tu ...i ancora il pleistescion!! Gne gne ...e gneeee!"
...00) Duspa: "Il Saturn 2 fa schifo!! Il pleistescion 2 è meglioo! Nana nana naaaa!
Raffo: "Uuuueeee ueeeee!!!!"
(complimenti: vedo che hai colto alla perfezione il maturo spirito redazionale! NdD).
Tra i due mentecatti protagonisti di quest'allegra scenetta è indubbio che Raffo sia il più frustrato psicologicamente (è vero, ma non di certo perché si comprerà il Saturn 2 nel 1999. NdD), perché il bambino Duspa nel 2000 si ritrova con una console vincente, mentre il nostro povero Raffo con una piattaforma nettamente inferiore.
Il bambino Raffo, inoltre, per avere il giocattolo uguale a quello del compagno dovrà sborsare altri soldini, quindi ne risentirà anche economicamente.
Duspa è stato paziente, ha aspettato un po' di più, ma alla fine si è ritrovato contento. Raffo non ha aspettato e, fiducioso, ha comperato il Saturn 2, subito dato per vincente, poi battuto da PSX 2 nell'anno della fine del mondo.
Questi, ovviamente, sono i miei pronostici, ma il futuro come sapete è imprevedibile (come il calcio?!) quindi aspettiamo cari Bovas, nessuno sa cosa succederà nel 2000... (a parte Paolone che sarà caporedattore, e Duspa miliardario grazie alla sua invenzione: i biscotti ripieni al prosciutto cotto!) (si ma non lo dire ad Alex, che altrimenti poi s'imbruttisce e mi manda a monte i piani segreti di conquista NdP).

Anonimo

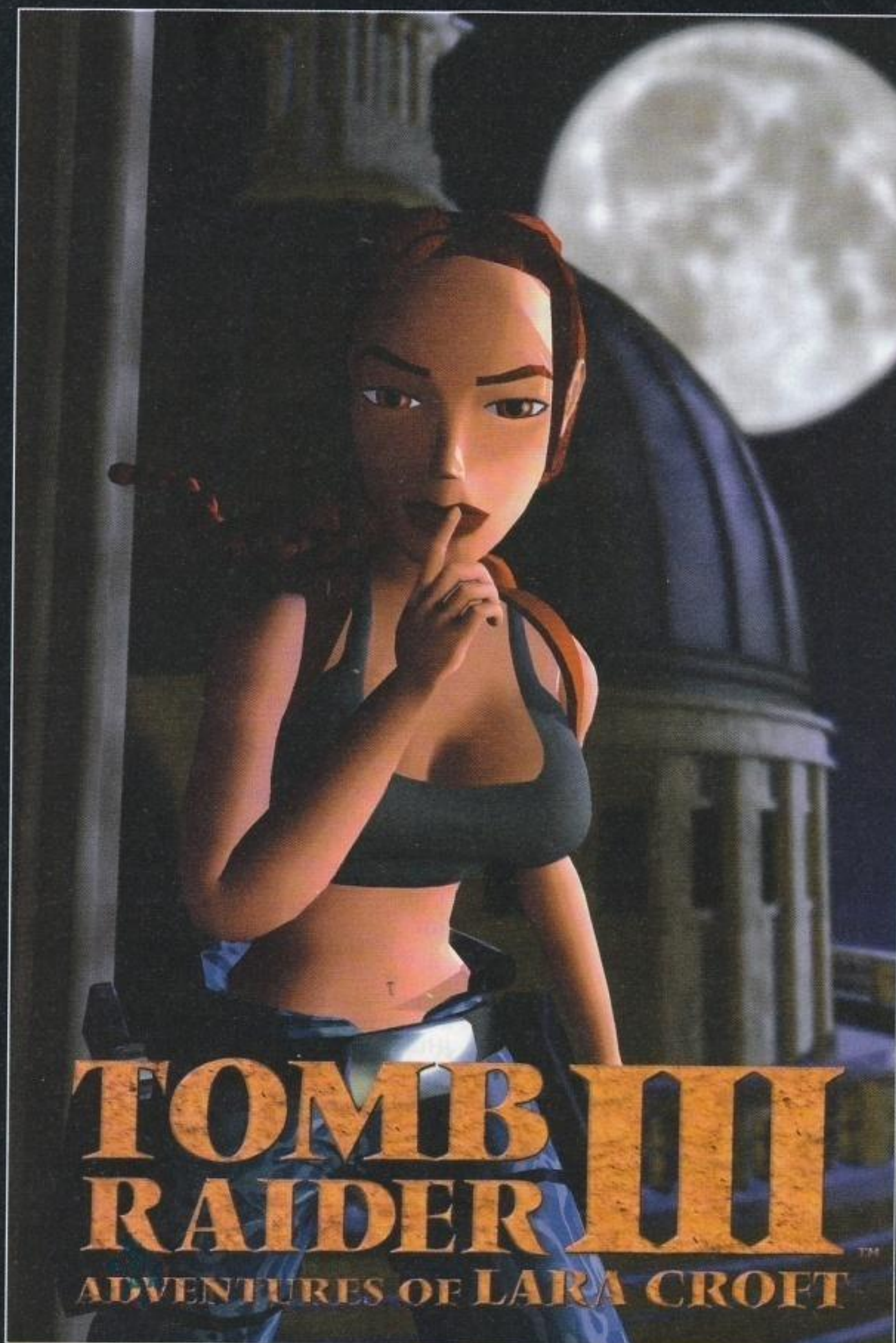
Eclettico anonimo (oh, scusa, ma ho perso il tuo nominativo... NdD), se fossi in te non mi preoccuperei più di tanto... La fine del mondo è vicina! In caso contrario (cosa che spero visceralmente) beh, chi vivrà vedrà. Non è per forza detto che il Playstation 2 erediterà tutti gli utenti PSX oggi presenti {non è neanche detto che il fantomatico Saturn 2 sia a 64 bit – anzi, a dire il vero mi ricordo di una certo Dreamcast a 128... Che sbadato. NdAlex}: oramai l'utente medio non è più un sostenitore sfegatato dell'una o dell'altra fazione... Sceglie piuttosto quello che gli conviene maggiormente al momento, come è d'altronde giusto che sia. A conferma di questa teoria è sufficiente fare un balzo nel passato: vi ricordate quanti utenti vantava il Super NES/Super Nintendo/Super Famicom? Non mi pare che tutti siano convolati a nozze con il Nintendo 64...

WARCRAFT 2: IL GIOCO DELLA MIA VITA!

Cari Bovas, ho 15 anni, possiedo un Saturn e aspetto con ansia l'uscita del Dreamcast.
Un pomeriggio mi trovavo con 13 sacchi in tasca e decisi di andare nel mio negozio di videogame di fiducia per affittare Biohazard, con dispiacere scopro che il suddetto gioco era stato venduto il giorno prima... Chiedo allora di Command & Conquer (l'avevo visto sugli scaffali poco tempo prima), il negoziante mi risponde che ha venduto anche quello. Cerco allora un altro gioco di strategia e gli occhi mi cadono su Warcraft II - The Dark Saga. Nonostante che la recensione di Alessandro Alziati fosse tutt'altro che lusinghiera decisi di optare per quel titolo... E ho scoperto il gioco della mia vita! I
Solo dopo averlo provato mi sono reso conto delle corbellerie scritte nella già citata recensione (ConsoleMania N.69). Innanzitutto la versione per Saturn di Warcraft II non comprende il gioco base e la relativa espansione ma le due Espansioni (Tide Of Darkness e Beyond The Dark Portal); quindi già un vantaggio rispetto al PC: 2 giochi al prezzo di uno, mentre gli utenti della macchina dal cuore Intel devono pagare separatamente entrambi a prezzo pieno. I filmati renderizzati sono stati capaci di impressionarmi (agghiacciante il secondo filmato della campagna orchesca di "Tide of Darkness", in cui si vede un Grunt che dà fuoco a un gruppo di uomini impiccati), nonostante le centinaia di sequenze in full motion che ho visto da quando ho cominciato a giocare; paragonarli con quelli di un Macintosh con 164 MB di RAM è assolutamente fuori luogo, ma ho visto quegli stessi filmati su un Pentium 75 e facevano veramente schifo, come la mettiamo? (HUH? NdD) Non sono forse entrambi dei computer? {Anche un Cray e un Indy sono dei computer... Anche il mio Palm III è un computer. Chissà come mai io non riesco a calcolare la fisica di un sottomarino in acqua come fa un Cray... Mah. NdAlex}.
Alla luce di ciò mi sembra ingiusto quell'87 dato alla grafica, un 90 ci stava tutto.
Per quanto riguarda il sonoro mi ha fatto un po' ridere la frase: "E' presente una comoda, anche se poco realistica, opzione per la lingua italiana...". Come non essere d'accordo? Ovviamente sono molto più realistici i Soviet di Red Alert che dicono "Yes Sir!" {Bravo – peccato che la recensione non fosse quella di Red Alert. NdAlex}.
E quindi arriviamo al discorso giocabilità: se si è abituati a giocare con il mouse è ovvio che si avrà un rapporto con il joypad piuttosto problematico, così come è vero il contrario (sapeste quanto ho impiegato a prendere la mano con Age of Empires sul 166 MMX di un mio amico). A mio parere la recensione di un gioco per console convertito da PC non dovrebbe mai essere affidata a chi ha avuto un ottimo feeling con la versione originale, così non ci si ritrova con affermazioni idiote come "scomodo con il pad", "ritengo che giochi di questo genere siano fattibili solo su PC" o "dai massimi plateali a cui ci eravamo abituati su PC ci tocca scendere ai minimi storici su console". Le mie strategie a Warcraft II non si limitavano ad "allenare solamente guerrieri e a mandarli all'attacco quasi senza una strategia precisa", come scrive il buon Billy; io passavo ore a preparare armate di
fanti, arcieri elfici, cavalieri e balestre giganti, validamente supportati da maghi, paladini e chierici.
Secondo me Warcraft II è ai suoi massimi plateali anche su console, forse sopratutto su console grazie all'opzione in lingua italiana. Io avrei dato ad un tale capolavoro un bel 92, che fra l'altro è il voto dato sempre da Alziati a Red Alert su PSX; ma mi domando quel voto globale da dove usci fuori dato che nella scheda il giudizio più alto è stato un 91 di longevità. Dopo questo sfogo (mi veniva dal cuore) vi saluto allegramente.

Marmalade Boy

Non sono forse la persona più indicata per parlare di Warcraft II... Già il primo mi aveva scontentato non poco, trattandosi di una pedissequa trasposizione del mitico Dune 2 della Westwood; ok, il secondo era molto meglio del predecessore in termini di sonoro, grafica e giocabilità, ma è riuscito a divertirmi solo per poche missioni. Dopo di queste ho deciso di accantonare il gioco e non l'ho mai più estratto dalla confezione. Mi rendo a questo punto conto di avere espresso una terza opinione, in netta contrapposizione sia con quella dell'Alziati sia con la tua: a mio avviso il gioco in questione non meritava infatti di essere giocato né su computer né su console... Cosa sarebbe successo se io non fossi incappato, anni prima, in quel capolavoro che corrisponde al nome di Dune 2? Molto probabilmente lo avrei eletto miglior gioco del momento, e ci avrei giocato all'impazzata. Quello che sto cercando di dimostrare in questo contesto (e spero vivamente di riuscirci, è molto tardi e sono parecchio fuso...) è che le opinioni possono essere, anche se giustificabili, molto varie e, come se non bastasse, dipendono innegabilmente dalle esperienze precedenti. Non mi sembra che l'Alzati abbia duramente affossato WII (anche se in effetti qualche battutina, come quella dei minimi storici se la sarebbe potuta risparmiare), semplicemente il gioco e sei tu stesso ad ammetterlo, risulta abbastanza differente da quello per PC, se non fosse altro per il diverso sistema di controllo... Chi ci aveva giocato prima su PC si troverà probabilmente a disagio (su Saturn non l'ho provato ma mi posso immaginare come possa essere la gestione del gioco), gli altri si potrebbero anche abituare, come hai fatto tu. Non sono pertanto d'accordo di non assegnare la recensione di una conversione a chi aveva particolarmente apprezzato l'originale, al contrario, serve proprio per far saltar fuori questi piccoli particolari. Infine i filmati non sono niente male neppure su PC... {ma sai com'erano belli sull'Indy che li ha generati? NdAlex}.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT™

CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Milioni di anni fa un meteorite precipitò sull'antartide provocando un'immane catastrofe.
Del materiale radioattivo sconosciuto, impregnò la superfice provocando una crescita accelerata di quel poco che era sopravvissuto al tremendo impatto.
Lara Croft, sarà impegnata ancora una volta in una fantastica avventura.
Quale mistero nasconde questo poderoso minerale?

Ti ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau

- Una nuova fenomenale avventura di Lara Croft.
- 5 incredibili scenari e nuovi effetti grafici.
- Grafica rinnovata, nuovo motore 3D e uso dell'alta risoluzione.
- 11 nuovi movimenti a disposizione di Lara.
- Lara e' tornata, preparatevi all'impatto!

HALIFAX

HALIFAX S.p.A. - Via ... 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI F1

Jordan GRAND PRIX

Calibrare, Puntare, Fuoco!

REAL ARCADE GUN
PLAYSTATION ™ & SATURN ™

FUNZIONE DI AUTOCARICAMENTO

OPZIONE GUNCON

L'UNICA PISTOLA CON PEDALIERA CHE PERMETTE TUTTE LE OPZIONI DA SALA GIOCHI

FUNZIONE DI KICKBACK (EFFETTO RINCULO)

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

smau 1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
...p://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Successi in PSerieX.

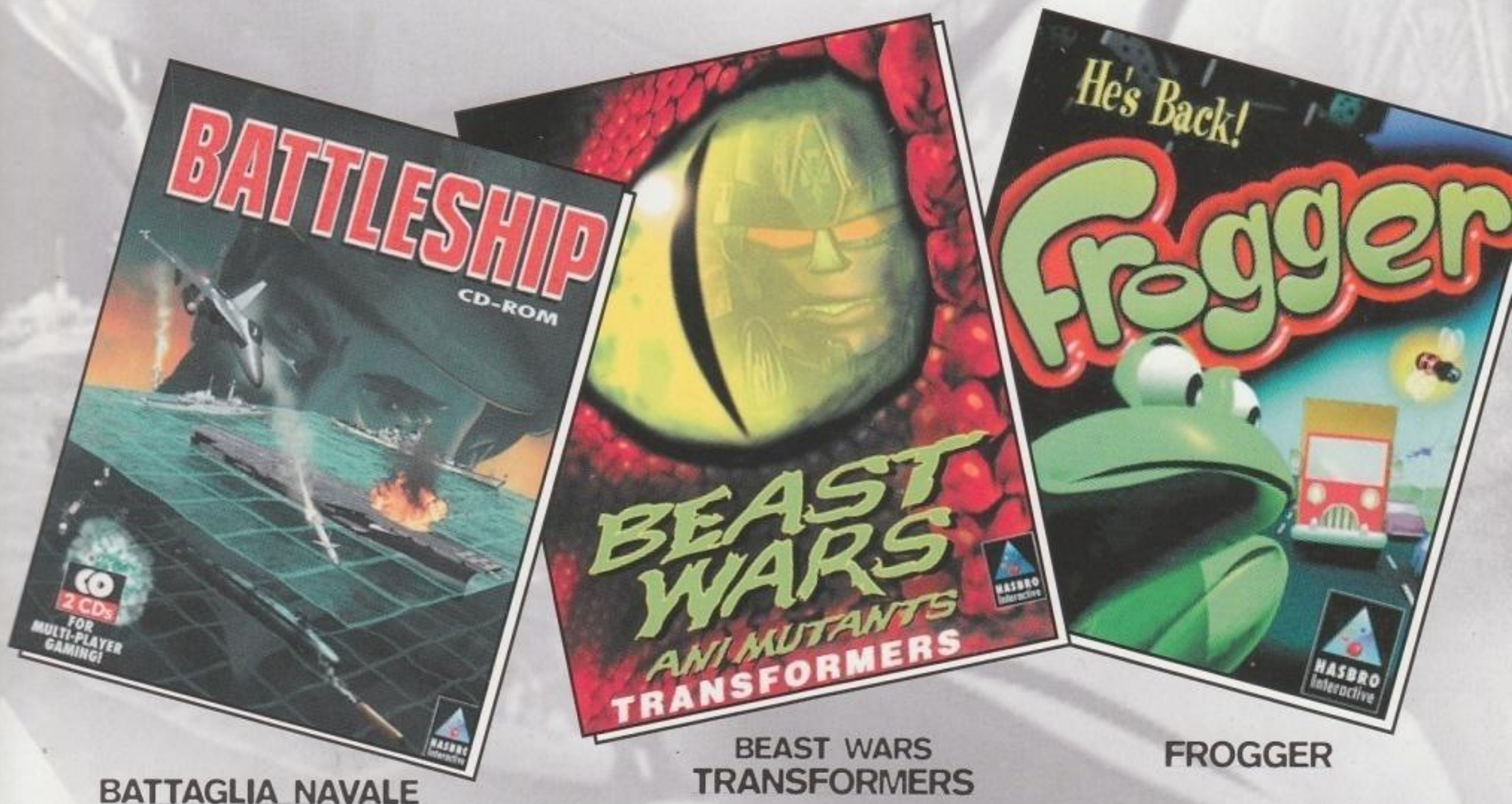
BATTLESHIP
CD-ROM
2 CDs FOR MULTI-PLAYER GAMING!

BEAST WARS
ANI MUTANTS
TRANSFORMERS

He's Back!
Frogger

BATTAGLIA NAVALE

BEAST WARS TRANSFORMERS

FROGGER

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PSX.

GAMMA HASBRO PSX

Dire giochi da tavolo tradizionali è come dire HASBRO. LEADER lo sa e ne distribuisce la gamma, vasta e in continuo aggiornamento, che dopo aver stregato l'America sta per conquistare la tua Playstation! Guarda, ad esempio, questi 3 titoloni e prova a controllare la voglia di farli tuoi e di assicurarti, con loro, ore di spasso totale...

Battaglia Navale è un cult diventato CD-ROM! Ti ha fatto passare ore memorabili a scuola, mentre cercavi di non farti beccare dal Prof... vuoi farne a meno adesso che è più completa, più appassionante, più vera?

In **Beast Wars TRANSFORMERS**, Maximals e Predacons si scontrano per il dominio dell'universo. Sono 10 incredibili transformers tridimensionali che combattono corpo a corpo, tra effetti strabilianti e il terrore generale.

Frogger è il videogioco più famoso degli anni '80 arricchito dalla migliore tecnologia degli anni '90: più mosse, più effetti, ma anche più pericoli...
C'è da saltare per ore!

PSX
PlayStation

Appuntamento
con **Leader**
al **Padiglione 25** dello
smau 1998

HASBRO Interactive

LEADER